Vol.95
『テイルズ オブ ファンタジア』ヴァルハラ平原までをチャートとMAPで徹底攻略!
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年1月29日発行（隔週金曜日発行）第5巻第2号通巻91号
電撃プレイステーション
1999 1/29
PlayStation
定価490YEN
GoGoRPG
ファイナルファンタジーVIII
サガ フロンティアII
ファイナルファンタジーコレクション
レーシング ラグーン
一立体忍者活劇一天誅 忍凱旋
ウンジャマ・ラミー
チョコボ レーシング～幻界へのロード～
マリオネットカンパニー
サイレント ヒル
冬の大攻略特集
テイルズ オブ ファンタジア
幻想水滸伝II
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
封神領域エルツヴァーユ／機動戦士ガンダム逆襲のシャア
ストリートファイターZERO3／新世代ロボット戦記ブレイブサーガ
チョコボの不思議なダンジョン2
トゥルーラブストーリー2／マール王国の人形姫
R4 RIDGE RACER TYPE 4／雪割りの花 etc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SINCE 1979 GUNDAM 20th ANNIVERSARY GUNDAM BIGBANG PROJECT

BIGBANG PROJECT

初回封入特典

初回封入特典として
弊社ベンダー事業部より、
99年2月に発売される、
究極のトレーディングカードゲーム
GUNDAM WARのプロモーションカード封入!

CARDDASS MASTERS G カードダスマスターズG

好評発売中!!

機動戦士Zガンダム

●シューティング ●価格:7,800円

「機動戦士Zガンダム」のDisc2は、シャアのストーリーが楽しめるオリジナルモードDisc。ガンダムファンなら"逆襲のシャア"を楽しむ前に必ずプレイしておこう!

ファーストガンダムから最新の第08MS小隊まで、テレビ・OVAシリーズの想いで深いエピソードをベストチョイスした、すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に**470種**以上!
原作からの登場キャラクターも**160名**以上、
40章以上ものステージで、
奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。

カットインによる最高の演出!

大迫力の戦闘シーン!

斬新なムービーシーン!

ガンダムファン垂涎の
「プレミアム映像Disc」付き!
プレイステーションソフト
「逆襲のシャア」の
予告ムービーも収録!

SDガンダム GGENERATION (ジージェネレーション)

好評発売中!!

■シミュレーション ■価格6,800円(税別) ■1+1枚組

ふたりで過ごしたひと月を、永遠に忘れない…

'99.1.21発売予定

CD-ROM 3枚組　標準価格 ¥6,800（税抜）

PlayStation

プレイステーション用ソフト　恋愛シミュレーション

ASCII

〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー

Vol.95
Jan.29,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

電撃特報 DENGEKI SCOOP!

冬の大攻略特集 徹底攻略!! 15タイトル ―― 29

攻略特集第2弾! モーリア坑道、12星座の塔ほかを大攻略!!

ストーリー中盤全開攻略&開発者インタビュー第2弾!!

封神領域エルツヴァーユ／エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜／ストリートファイターZERO3／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／トゥルーラブストーリー2／新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ／チョコボの不思議なダンジョン2／マール王国の人形姫／R4 RIDGE RACER TYPE4／クラッシュ・バンディクー3〜ブッとび!世界一周〜／テーマアクアリウム／I.Q FINAL／スーパーヒーロー作戦

Go Go RPG　RPG情報ならおまかせ! ―― 149

ファイナルファンタジーVIII／サガ フロンティア II／ファイナルファンタジー コレクション

電撃SoftStation 最新情報ギッシリ 165

チョコボレーシング／ウンジャマ・ラミー／サイレント ヒル／快刀乱麻 雅／RISING ZAN〜THE SAMURAI GUNMAN〜／リフレインラブ2／魔女っ子大作戦 Little witching mischiefsほか

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

爆走するRPG登場。

ただ走ればいいんだ。感じるままに――

Racing Lagoon
レーシングラグーン
HIGH SPEED DRIVING RPG

バトルはレース！ 育成は車のチューンアップ！ 超新感覚のRPG!!

"最速"を目指す男たちのカーレースバトルが今、始まる――あのスクウェアがゲーム界に送り出すのは、「走り屋」の世界を舞台にしたというハイスピード・ドライビングRPG！　今回は、その高い技術力によって、RCGとRPGを見事に融合させたシステムの全貌に迫る!!

Racing Lagoon
レーシング ラグーン

春予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

舞台は1999年――横浜。

『レーシング ラグーン』の舞台となるのは、1999年の世界にある、架空の「横浜」。だが、この「横浜」には、ベイブリッジや中華街、YOKOHAMAスタジアムなど、現実世界によく似たスポットや街並みが登場し、架空とはいえ非常にリアルな世界観となっている。今、ブームのこの〝ハマ〟に詳しい人なら、一目でわかる風景も出てくるはずだ。

主人公 赤碕翔

あかさき しょう

1つの〝伝説〟との出会いが、彼を速さの限界へ……そして最速の彼方へと向かわせる!!

カギを握るのはもちろん「車(マシン)」!

このゲームでは、マップ上の移動やレースバトル、そしてチューンアップ、セッティングといったほとんどの要素に「車(マシン)」がからんでいる。RPGでいうところの戦闘(バトル)はレース、レベルアップや装備の強化はチューンアップとなり、「車」をパワーアップしながら、ストーリーを進めていくことになるのだ。

――よみがえる横浜最速伝説…〝走り〟にすべてをかける男たちの物語

STORY

10年前、〝横浜最速〟の伝説を創った男がいた――そして時は流れ、1999年。横浜を拠点とする走り屋チーム「ベイラグーン・レーシング」のメンバーである赤碕翔は、この伝説を知ることにより、自らの速さの限界へと挑戦していくことになる。伝説を創ったその男は、最速の走りのなかで、何を見、何を感じたのか……? ストーリーは、この主人公・赤碕翔を軸に、愛車の「86(ハチロク)」やチームの仲間、そして伝説を創った〝最速の男〟など、すべてがからみ合いながら全開で進んでいく!!

チーム「ベイ・ラグーン・レーシング」のメンバーたち

赤碕翔がメンバーとなっている走り屋チーム。メンバーは全員で5人だが、マスコットガール的な存在の少女が1人いる。

『Racing Lagoon』＝

ゲームシステム徹底紹介

『レーシング ラグーン』はなぜRCGではなくRPGなのか？

『レーシング ラグーン』がRCGではなく、RPGである理由はシステム面にある。ここでは、このゲームを説明するうえで欠かせない5つの要素を解説しながら、そのシステムに迫っていこう。

1 STREET MAP ストリートマップ

通常のRPGでいうところの"フィールドマップ"がコレだ!

プレイヤーは、まず「ストリートマップ」と呼ばれるフィールド上を、愛車（RPGでいうチビキャラのように常に中央に表示）を操作して移動していく。マップの中には、立ち寄れるスポットが数多くあり、そこでほかの走り屋の話やレアなパーツの噂などの情報を入手していくことになりそうだ。対抗車や歩行者も存在し、街のネオンも輝く、このリアルな世界がゲームの舞台なのだ！

▲美しい夜景の中でゲームが進んでいく。◀マップ上の移動は、✚キーで操作できる。

昨年、湧きに湧いたあのスタジアムも登場!!

2 SHOP ショップ

"宿屋"→ガソリンスタンド？ "酒場"→ファミレス？

街の中にはさまざまなショップがあり、それぞれの役割はRPGのものと似ている部分がある。たとえば、ガソリンスタンドは車にとっての宿屋であり、チューンショップは武器屋、そしてファミレスは酒場のようなもので、いずれも情報収集やストーリー展開にかかせない重要な場所なのだ。

ガソリンスタンド

◀ガソリンスタンド内にあるガレージ。情報の入手も期待できるらしいが、真の役割は？

ファミレス

◀走り屋や住民たちが集うファミレス。情報収集はもちろん、何か出会いがあるかも……。

チューンショップ

▲愛車の〝戦闘力〟を高めるうえでかかせないショップ。各種の強力なパーツも売っている？

3 EVENT イベント

いろいろな場所、いろいろな状況下でさまざまなイベントが発生する!!

愛車を運転（操作）して、ストリートマップを移動していくと、さまざまなイベントが発生する。左で紹介しているような各スポットに立ち寄ることでも、情報を得られるイベントなどが起こる場合があるが、それもイベント発生の1つのパターンにすぎない。やはりRPGのイベントのように、いろいろな場所、いろいろな状況下で、さまざまな形で発生するらしいのだ！　もちろん各イベントでは、個性あふれる人や車が数多く登場し、重厚で熱いストーリーをガンガンに盛り上げていくぞ!!

▲イベントによって発生したバトルは、場所や状況に応じてルールが異なる。

走行中にイベント発生!?

▲街を流している最中のイベントか？　発生は、時と場所を問わないのだ！

~~RCG~~ ⇒ HIGH SPEED DRIVING RPG!

4 RACE レース

戦闘(バトル)にあたるのがこのド迫力のレースだ!!

左ページで紹介したイベントには、RPGでいうところの戦闘にあたる〝レース〟も、もちろん含まれる。このレースバトルは、専用のコース（ベイ・ブリッジを使ったコースか?）や市街地をはじめ、「え? こんなところで!?」というような、さまざまな場所やコースを使用して行われていくらしい。また、レースの内容（ルールや条件）も、その場所や状況、さらにストーリー展開に応じて、多彩に変化していくとのこと。つまり、普通のRCGのように、ありきたりのコースを使って、単純にスピードやタイムだけを競うものばかりではないのだ。一体…!?

◀レース画面は、本格的なRCGそのもの。背景もライトの表現も超リアル。

CHECK パッシングでバトルを挑め!

ストリートマップを走行中に、前方を走る車などにパッシング(※)をすると、これが挑戦状がわりとなり、その車とレースをすることが可能！ つまり、ザコバトルを自分から挑めるのだ。

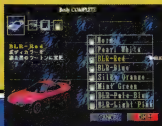
◀戦闘を仕掛けたいときは、相手の後ろからパッシングすると……。

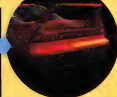
◀自分からバトルが挑めるぞ！ もちろん、敵から仕掛けられることも!!

5 TUNE UP チューンアップ

"レベルアップ"は愛車をチューニングすることで行う!!

このゲームでは愛車をチューンアップ(改造)することで、レースを有利に進めていくことができる。多彩に用意されたパーツを使って、性能面の改造やビジュアル的な変更をしていくのだ。また、なんと現実には不可能な、「もしもこんな車が実在したら!?」的な改造もできるらしい。自分だけのオリジナルのスーパーマシンを作っていくという楽しみもあるのだ！

◀ボディカラーの変更画面。この種類の豊富さを見よ!!

CASE1 ウイングパーツの変更

チューンアップでは、パーツを付けていくことで改造を施していく。リアウイングのように、速さと走りやすさがアップするようなパーツは、積極的に装備していきたい。

CASE2 カラー&ボディパーツの変更

車のペイントやカラー、そしてビジュアル関連のボディパーツなども付け替えることができる。自分の好みのビジュアルで走れるだけに、愛着もわきまくり？

CASE3 駆動方式パーツの変更

エンジンなどの内部の駆動方式パーツを変えても、それにともなってボディのフォルム(形状)が変化する。もちろんこの変化は、レースでの挙動に影響するぞ。

※【パッシング】とは？……ヘッドライトを小きざみに点けたり消したりする動作。通常は見通しの悪い道などで、前方に自分の存在を伝えたり、「通過します(してください)」など、他の車への合図に使用する。ただし、そういった状況以外の場合に、他の車に対して使うのは非常に失礼なことで「挑発」の意味にとられることもある。このゲームのような"走り屋"の世界では「俺とレースするか？」的な意味にも……

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

心を持ったマリオネットと

ワタシのマスターになってくれますか？

マリオネット（機械）と人間の絆を描いたAVGを独占スクープ！　第一報となる今回は、ゲームの概要＋キャラ紹介にインタビューを交えて『マリカン』の魅力をお届けしよう。

私を立派なマリオネットに育ててね

『マリカン』の4大ポイントを大紹介！

マリオネットカンパニー

5月（予）　AVG　▶価格未定　▶マイクロキャビン　▶MC（ブロック数未定）

マリオネット（CV:[illegible]）

このゲームのヒロインで、主人公に拾われた女性型アンドロイド。ほかのアンドロイドと違って「心」を持っている。最初は機械的な反応を示すが、主人公との絆が深まるに連れて、徐々に人間らしさが増していく。

『マリカン』ってどんなゲーム？

未熟な「心」を持ったアンドロイドの少女・マリオネットの成長を描いたAVG。本作には、パーツの開発や組み立てなど、メカ好きにはたまらない要素がいっぱい詰まっている。さらに、マリオネットとのコミュニケーションや恋愛といった、ギャルゲーファンには見逃せない要素がたっぷり。キミの好みに合った楽しみ方ができるのだ。

1 STORY ストーリー

キミとマリオネットの奇妙な共同生活が始まる

[illegible]

DENGEKI SCOOP ▼ マリオネットカンパニー

主人公が織りなすほのぼのAVG

2 生身のヒロインも要チェック!!

今野園子

光狩真穂

3 気になるゲームシステムは?

4 冷たいボディーに秘められた熱いハートに触れてみて♥

Profile
プロフィール

■前田　千亜紀
■3月17日生まれ
代表作
TV・CX「ゲゲゲの鬼太郎」(京子、ほか)、ラジオCD・聖痕のジョカ(ダンディ)

立体ダンジョンが楽しい 悠久の

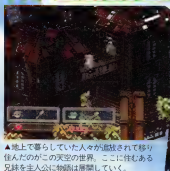
『悠久のエデン』は、メルヘンチックな雰囲気の世界観の中で、個性的なキャラが冒険を繰り広げていくＲＰＧ。立体的な構造のダンジョンや、水や炎などの属性を持つ地形など、斬新なシステムがたくさん用意されているぞ。心温まるストーリーと、パズル性の高い難解なダンジョンがプレイヤーを魅了するこの『エデン』。第１報となる今回は、これらの魅力に迫りながら、基本的な流れを紹介していく。

●街とダンジョンを往復！

この世界にはいくつかの街やダンジョンが点在している。プレイヤーは街を冒険の拠点にしながら、それらのダンジョンを順々に攻略していくことになる。ダンジョンで戦闘やアイテム収集を繰り返しながら、街で情報を集めたりアイテムを売買してゲームを進めていくのだ。さらに、街では新しい魔法の開発やアイテムの発明といったイベントも用意されているので、飽きずに楽しめるぞ。

天空を舞台に展開する幻想的な物語

かつて人々は地上と呼ばれる楽園で、神から授かった「宝玉」を使い、幸せに暮らしていた。ところがあるとき、王の誤った願いが「宝玉」の怒りに触れ、人は天の領域に追放されてしまう。このゲームは、そんな天空の世界を舞台にした物語なのだ。

▼主人公たちが住む街。このほかにもさまざまな街が登場する。

▲地上で暮らしていた人々が追放されて移り住んだのがこの天空の世界。ここに住むある兄妹を主人公に物語は展開していく。

天空の物語を鮮やかに彩るキャラクターたち

地上という世界にちょっぴり憧れつつ、天空の島々で生活しているキャラクターたち。プレイヤーは、そんな天空の住人の中からロディとデイジーの２人を使って冒険を始めることになる。ゲームを進めるにしたがい、さまざまな出会いを通して情報を得たり、パーティのメンバーを増やしたりしていくぞ。

▶ゲームを進めていく途中にはさまざまな出会いがある。

ピスティル

底抜けに明るい、ミーハーな女の子。意外にも頭脳明晰で、女流考古学者の肩書も持つ。この世界の歴史に強い関心があり、中でも彼女の一番の興味の対象でもあるソロモン王関連の遺物を探すため、冒険に明け暮れる。

オーキッド

頑固で無愛想な武術家。冒険の目的は、さらなる強さを体得するため。

ヘイゼルナット

寡黙なドワーフの騎士。森の緑を取り戻す方法を求めて冒険中。

レディバード

高飛車で、一見冷たそうに見えるが、根は優しいギャンブラー。

新感覚ファンタジーRPG!
エデン

天空に浮かぶ島々で展開する、メルヘンチックな物語！　魅力的なキャラクターたちが織りなす、パズル性の高い新感覚RPGに注目!!

悠久のエデン

春予定 RPG
▶¥5,800(予)　▶アスキー
▶MC(1ブロック予定)

超立体迷宮に挑む!!
キューブダンジョンとは?

『悠久のエデン』は、キューブダンジョンと呼ばれる立体的で奥行きのあるフィールドがおもな舞台となる。キューブダンジョンとは正方形のブロック（キューブ）を積み重ねるように構成したもので、移動範囲や地形はすべてブロック単位になっている。このちょっと変わったダンジョンには、高低差を始めとするさまざまな仕掛けも用意されている。属性を持つブロックや動くオブジェなどが、立体ならではの楽しさを演出するぞ。

◀これがキューブダンジョンだ。視点をグルグル回転させることが可能で、さまざまな角度からマップの構造を観察できる。死角に隠れている宝物も見つけられるぞ！

ロディ
このゲームの主人公。快活で好奇心旺盛な、自称発明家の少年　どこかに消えたしまった故郷の村を探し出すため、冒険に旅立つ。

デイジー
このゲームのヒロイン。兄ロディを慕う、元気いっぱいの魔法使い。

高低差の存在する3Dフィールド

立体的なキューブダンジョンでは、上下方向に広がる空間を生かしたさまざまな仕掛けが用意されている。そのため、例えば、下のエリアに進む場合でも「飛び降り」と「よじ降り（足場の端に、一度ぶら下がってから降りる）」など、状況に応じて使い分けていく必要があるのだ。ほかのＲＰＧにはないプレイ感覚が楽しめるぞ。

◀高さの概念があるこのゲームでは、キャラの移動は、前後左右だけではなく、上下（上り下り）もある。

▶段差から下りるとき、高低差がありすぎると落下時にダメージを受ける。高さを考えて行動しよう。

属性のあるブロックも!

キューブダンジョンには、エコブロックと呼ばれる、何かしらの属性を帯びたブロックがいくつか組み込まれている。このエコブロックは、プレイヤーの行動によって、属性に応じたさまざまな反応を示す特徴がある。例えば、火の魔法を使うと「氷は水になる」「木は燃えてなくなる」といった具合に、地形が変化するのだ。

◀氷のブロックなら、火で溶かして水に変えられる。属性の特徴を把握してプレイすることが大切なのだ。

▶苗に水をあげれば、成長して大木になる。この木を足場にするなど、アイデアしだいで道は開ける。

パズル要素で楽しさ倍増!!

ダンジョンには、謎解きを必要とするポイントもたくさん盛り込まれていて、パズル感覚でクリア方法や宝箱獲得を考え出すおもしろさがあるのだ。ちょっとした思いつきで、行動範囲もどんどん広がるぞ。

▲ダンジョン内には、パズル的な要素もたくさん用意されているぞ。

▲手ごろな足場がなくても、仕掛けを上手に活用することで道が開ける場合もあるのだ。

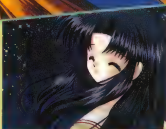
電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

幾重にも折り重なる物語……せつない恋を綴る注目のAVG!!

清水なつき（CV：今井由香）

路上で交通事故に遭いかけたところを浩平に助けられ、それ以来彼になついてしまう…という設定の、本誌独占公開キャラ。浩平を兄のように慕う、けなげな女の子だ。

◀甘味処でおしるこを食べる二人。こうしていると、まるで本当の兄妹のようないい雰囲気♥

幼い頃に家族を失い、心に深い傷を負った主人公。彼は学園生活の中で7人の少女と出会い、彼女たちの心に触れることとで、やがて人のぬくもりを取り戻していく…。『輝く季節へ』は、ある数奇な運命を背負った主人公と少女たちのせつない恋模様を描いたノベル形式のAVG。プレイヤーは高校2年生の男の子・折原浩平となって、11月末から12月末までの短い高校生活を体験する。そのなかて、心のふれ合いを描いた感動的なストーリーが綴られていく。そしてその結末も、どの女の子と絆を深めたかによって、さまざまに変化するのだ。今回は、浩平に深く関わる女の子たちのプロフィールを中心に、このゲームの魅力を鋭くチェックしていくぞ。

輝く季節へ

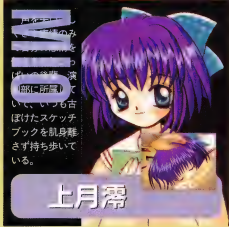
4月（予） AVG ▶¥6,800（初回限定版はスペシャルディスク同梱） ▶キッド ▶MC（ブロック数未定）

輝く季節へ

 ※画面は開発中のものです。

物語を彩るヒロイン達

このゲームには、魅力的で個性的な、7人の少女たちが登場する。彼女たちは、なにげない学園生活の中で、人のぬくもりを求める主人公の心にさまざまな形で接触してくる。ある者は、幼なじみとして。またある者は、小気味よいケンカ相手として。ここでは、そんな少女たちのプロフィールを紹介していこう。また、このゲームは男性キャラなど一部をのぞいてフルボイスで物語が進行する。多感な少女たちを熱演する豪華な声優陣も要チェックだ。そして今回は、冒頭で紹介したキャラ「清水なつき」を演じる今井由香さんのインタビューもお届けするぞ。

▲テキストを消すことも可能なので、魅力的なビジュアルをじっくり楽しめるのだ。

今井由香さんインタビュー

「清水なつき」を演じる今井由香さんに、このゲームへの意気込みなどを聞いてみたぞ。

「清水なつき」というキャラクター

――最近はゲームのお仕事も多いようですね。

「ゲームの仕事は、ほかの声優さんとのかけ合いがない場合が多いので、不安もあります。そのぶん、できあがりがとても楽しみですね」

――今井さんご自身もよくゲームを?

「RPGが好きで、よくプレイします。最近は、自分が出演したゲームで遊ぶことが多いですね(笑)」

――今回演じられた「清水なつき」というキャラには、どんな印象を持たれましたか?

「主人公を呼ぶときの〝お兄ちゃん〞というセリフに、なじみがないものでちょっと苦戦しました。でも、明るくて甘え上手なところとか、私と共通点もありました(笑)」

――今後、演じてみたいキャラはありますか?

「そうですねぇ…色っぽいお姉さんとか、優しいお母さんとか、悪い魔女とか…」

――なんだか、どんどん年齢が上がってるんですが…(笑)

「あはは、そうですねぇ。とにかく、いろんな役に挑戦したいです!」

――最後に、読者へメッセージをお願いします。

「個性的なキャラがたくさん登場するので、楽しく遊べると思います。なつきちゃんだけでなく、ほかの娘とも仲良くしてくださいね」

PROFILE

今井由香　9月19日生まれ
劇団ムーンライト所属
アニメ「マスターモスキートン」イナホ役、『季節を抱きしめて』麻由役など多方面で活躍。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

独占公開!! オリジナル

発売迫る期待の忍者ACT『忍凱旋』に、新モードがあることが発覚！ その名も……「虎の巻」!! 今回は、発売元であるSMEからDPSが独占入手した情報をもとに、このオリジナル任務作成モード、「虎の巻」を紹介する!! これは絶対に見逃すことはできないぞ!!

オープニングムービーも一新! 新生『天誅』ここに参上!

—立体忍者活劇—天誅　忍凱旋（しのびがいせん）

2/25 ACT	▶¥4,800(予)　▶SME
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

立体忍者活劇 天誅 忍凱旋 Tenchu Shinobi-Gaisen

虎の巻とは?

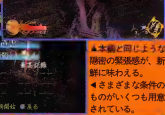
この『忍凱旋』には、ステージをクリアしていく楽しみのほかに、オリジナルのステージ（任務）を作る楽しみが味わえる新モード「虎の巻」が用意されている。ユーザー自身がそのステージの地形や、クリア条件などを設定し、任務を作成。そして、メモリーカードにセーブして友だちにプレイさせるなんて楽しみ方ができるのだ。さらに、「難しくてオリジナルステージが作れない」なんて人でも楽しめるように、このモードで作成したいくつかのオリジナルステージが、あらかじめ用意されているぞ。

▶「虎の巻」を活用して、さまざまな遊び方ができる。

壱 「虎の巻」オリジナル任務をプレイ可能!

「虎の巻」でプレイすることができるオリジナル任務は、"姫の護衛"や、"敵を皆殺しにする"など、本編とはまったく違った、さまざまなクリア条件のものが用意されている。ステージを作るのが苦手な人は、これらの任務をトコトン楽しんでもいいし、作成のときの参考にしてもいいぞ。

▲本編と同じような隠密の緊張感が、新鮮に味わえる。

◀さまざまな条件のものがいくつも用意されている。

▶敵に一度でも発見されたらゲームオーバーなんて任務も…。

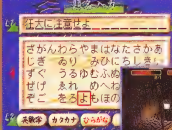
TM

任務作成モード「虎の巻」を斬る!

オリジナル任務をユーザーが作成可能!!

「虎の巻」最大の魅力といえる、オリジナル任務作成モード。任務の目的、地形の作成、敵キャラクターの配置などを設定し、ユーザーオリジナルの任務を独自に作成することが可能。『忍凱旋』の本編を楽しむだけでなく、キミだけのオリジナル任務を作り、友だちにプレイしてもらうなんてことができるぞ。ここでは、実際にオリジナル任務を作成するまでの手順を紹介する。

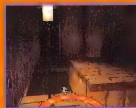
其の壱・任務の目的を決定!

まず、ここでは任務名や合い言葉、その任務のクリア目的を設定する。設定可能なクリア目的は〝殿のもとへ向かえ〟、〝暗殺せよ〟、〝敵を皆殺しにせよ〟、〝姫を守れ〟、〝気命草を探せ〟の5つがある。また、これらの条件とは別に隠密条件(敵に見つからずに〜せよ)を設定できる。これにより、「見つからずに敵を全滅せよ」なんて難易度の高い任務も作成可能なのだ。

◀▲任務名や合い言葉(パスワード)なども自分で決めることができる。

▶本編では決してあり得ない設定で、楽しむなんていうのもあり。いろいろ試そう。

其の弐・地形を作成!

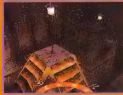
次に、ステージの地形を作成する。32×32のマス内に(1マスの幅は、1キャラが入れるくらいの大きさ)14種類ある地形パーツを使って、自由に配置していく。地形パーツは高さ1メートル(伏せて隠れることのできる高さ)から、最大4メートル(鍵縄でしか登れない高さ)の台や、落とし穴、床を踏むと弓が飛んでくる仕掛けのあるものなどが用意されている。

▶地形パーツは、床や壁のほかにオブジェなどもある。

フィールド内に地形パーツを配置していく

L2、R2ボタンで配置したい地形パーツを選択し、✚キーで位置を指定。そして、○ボタンでパーツ配置していく。ちなみに、坂のパーツなどは向きも決定する。

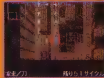
▲▶ステージの雰囲気や目的、条件に合わせてパーツの配置を考えよう。

配置が終了したら3D視点で確認!

地形の作成がある程度終了したら、3D視点(ゲームをプレイするときのゲーム視点)で確認することが可能。L1ボタンを押しながら、✚キーの上下左右で見ることができるぞ。配置、確認を繰り返して、カッコイイ地形を作成しよう。

◀向いている方向も表示される。

其の参・キャラを配置!

地形の作成が終了したら、最後にキャラを配置する。配置可能なキャラは、侍や町民など、本編でもおなじみのキャラが用意されているぞ。そして、配置したそれぞれのキャラを、どう行動させるか?などの行動パターンの設定が終了したらオリジナル任務の完成! あとは、実際にプレイしてみよう。

巡回タイプ

◀スタート地点とゴール地点を同一にした場合、キャラはそのコースを巡回する。

往復タイプ

◀キャラを指定したコース内で往復させたい場合は、スタートとゴール地点を別に設定すればOK。

ファイナルファンタジーVIIIの発売を記念し、IV・V・VIが「ファイナルファンタジーコレクション」として、3枚のセットになりました。3枚いずれもピクチャーレーベルという豪華な仕様。イラストはもちろん、シリーズを通して華麗にFFワールドを描きあげてきた天野喜孝氏の手によるものです。過去のシリーズを経験していない方も、懐かしさがこみあげてくる方も、ぜひこの機会にお求めください。合計*120時間にもわたる、大冒険が待っています。また、あわせて限定版「ファイナルファンタジー コレクション アニバーサリーパッケージ」も同時発売。こちらは、天野喜孝氏描きおろしイラストで彩られたオリジナルクロックが同梱されています。

*3枚の標準的プレイ時間の合計です。

FINAL FANTASY™ COLLECTION

標準価格：¥6,800（税抜）

●プレイステーション完全移植版 ●CD-ROM三枚組 ●特製デジパック ●ピクチャーレーベル

ANNIVERSARY PACKAGE

標準価格：¥8,800（税別）

●特製化粧箱入り ●コレクション＋オリジナルクロック（クロック表示面に天野喜孝描きおろしイラスト）

※アニバーサリーパッケージは限定50,000セットです。ご予約は、2月11日より各店舗にて受付け開始いたします。

いずれの商品も、プレイステーション取扱のゲームショップ·玩具店·デパートにてお求めください。コンビニエンスストアでは取り扱っておりませんのでご注意ください。

3.11(THU) ON SALE

いったい誰が、
裏切る友を許せるだろうか。

―――FINAL FANTASY Ⅳ

IV

バロンの飛空艇団「赤い翼」隊長セシルは、
王の命令で魔法王国ミシディアを攻撃し、水のクリスタルを手に入れる。
しかし王の非情さに意見したため、怒りを買って解任。
追われる身に。彼にほのかな恋心を寄せる白魔道士ローザを残し、
親友の竜騎士カインとともに城を後にする。
セシルたちが住むのは、ふたつの月を持つ地球。物語の進行とともに、
ドワーフの住む地下世界、幻獣たちの幻界、そして月世界へと舞台は広がっていく。
セシルとカインの友情と裏切り、幼い魔道士パロムとポロムの活躍など、
ドラマチックな展開はシリーズ中でも屈指の作品。

3.11(THU) ON SALE

FINAL FANTASY™
COLLECTION

気ままな旅人は、
次元の狭間に何を見たか。

——FINAL FANTASY V

V

風が…止んだ。クリスタルに、異変が起きようとしていた。
風の神殿へ急行するタイクーン王。
胸騒ぎに駆られ、後を追う娘のレナ。一方、チョコボに乗った旅人バッツは、
隕石の落下現場で不思議な老人に出会う。
老人の記憶は失われていたが、なぜか彼もまた風の神殿を目指していた。
結局は砕け散ってしまった風のクリスタル。バッツたちは残された「かけら」を手に、
崩壊へ進む世界を救うため、次元を超えた4つの舞台で活躍する。
この作品に導入された「アビリティ・システム」は、後のFFタクティクスや、
FFⅦのマテリア・システムに多大な影響を及ぼした。

3.11(THU) ON SALE

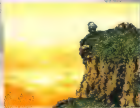
FINAL FANTASY™
COLLECTION

SQUARESOFT 株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

人間の悪意は、
幻界までも飲み込まんとする。

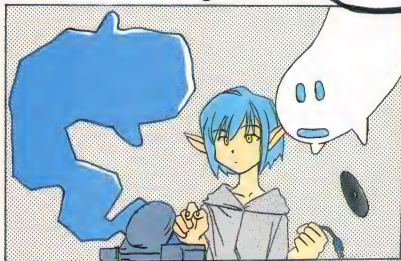
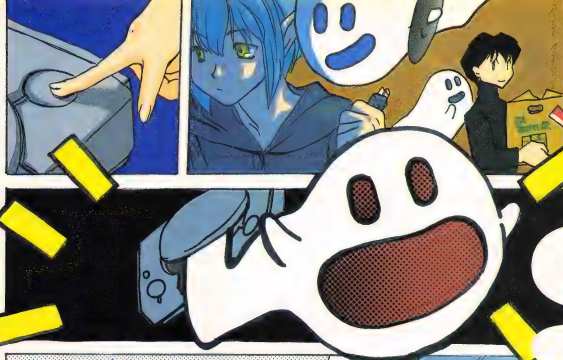
———— FINAL FANTASY Ⅵ

VI

吹雪の中を黙々と、帝国が送った三台の魔導アーマーが歩いている。
一台のコクピットには、目の焦点の定まらぬ少女。
目標は、千年前に幻獣が氷づけにされたナルシェの炭坑である。
町の人々を蹴散らし、幻獣を発見。
とその時、突如少女の目に光が宿り、部隊も町も巻き込む猛烈な暴走が始まった…。
進んだ機械文明を背景に、世界支配を目論む帝国。
自称「漂泊のトレジャーハンター」ロックを中心とするリターナーたちの、必死の抵抗。
魔列車やオペラ座などの華麗なイベント、登場人物ひとり一人の個性を
浮き彫りにするストーリー展開は、RPGの到達点を明示した。

3.11(THU) ON SALE

FINAL FANTASY™ COLLECTION

SQUARESOFT 株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

Riverhillsoft
PlayStation
ドラマティックリフレイン、第2幕。
「一途な愛、あります。」
リフレインラブ2
Refrain Love
POSTCARD BOOK
相手が決まっても、いろんな女の子に目移り。そんなゲームみたいな日常ってあるのかな。
ひとりの女性を愛して、とまどい、うつろい、そして深まる気持ち。
「変化にとんだ日常での、かわらぬ愛」。そんなドラマができました。
あなたの心が震えるドラマティックアドベンチャー、99年1月登場です。
1999年1月28日発売予定
CD-ROM 2枚組
標準価格：6,800円(税抜)
©1999 Riverhillsoft Inc.
初回限定特典　オリジナルポストカードブック
初回分ご購入の方に8枚のイラスト入り
36Pポストカードブック、プレゼント!!
●数に限りがありますので、お早めにお近くのショップでご予約ください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001
インターネットのホームページも、お気軽にご利用ください。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
商品の内容に関するお問い合せは「ユーザーサポート係」まで
TEL 092-846-3400 (祝日を除く月~金 13:30~17:30)
FAX 092-846-5312 (24時間受付)

ゲーム雑誌最強の攻略ページ
How to Win
冬の大攻略特集
テイルズ オブ ファンタジア
幻想水滸伝II
封神領域エルツヴァーユ
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～
ストリートファイターZERO3
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
トゥルーラブストーリー2
新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ
チョコボの不思議なダンジョン2
マール王国の人形姫
R4 RIDGE RACER TYPE4
クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！世界一周～
テーマアクアリウム
I.Q FINAL
スーパーヒーロー作戦
イラスト／伊藤勇太

TALES OF PHANTASIA®

ゲーム中盤の山場を一挙に攻略！

攻略集の第2弾は、前号で紹介程度に留まっていた過去編の難所を徹底解説！ それと同時に取り忘れることが多い奥義書や呪文書の入手方法なども細かくフォローだ。

テイルズ オブ ファンタジア

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

過去編 ヴァルハラ平原までのガイドマップ

前号では現代編から過去編の序盤までを攻略したけど参考にしてくれたかな？ それに引き続き今回は、精霊の洞窟からヴァルハラ平原までに待ち受ける数々の難所を攻略だ。右に掲載したガイドマップと右ページの進行ガイドをチェックしながら順に進めていってほしい。

◀精霊の洞窟、モーリア坑道、12星座の塔、それにヴァルハラ平原に突入だ。

1 浸食洞	9 アルヴァニスタの都
2 ベネツィア市	10 水鏡ユミルの森(トレントの森)
3 デミテルの館	11 モーリア坑道
4 ローンヴァレイ	12 ヴァルハラ平原
5 ユークリッドの村	13 ミッドガルズ
6 ベルアダムの村	14 12星座の塔
7 精霊の洞窟	15 オリーブヴィレッジ
8 エドワード邸	16 熱砂の洞窟

アイテムの取り逃しがないか、もう一度チェック！

アルヴァニスタ城でのイベントを終えると、続いて強敵ぞろいの4つのダンジョンに進むことになる。その前に必ず下に紹介した奥義書や呪文書を揃えておこう。

ベルアダムの村

アーチェを仲間に加えてから村長と会話すると呪文書、武器屋のカウンターの横にある隠し通路を進むと奥義書がもらえる。

- ●サイクロンの呪文書
- ●魔神双破斬の奥義書

▲サイクロンは頼りになる呪文。絶対入手！

デミテルの館

館でのイベント終了後に再び訪れると、デミテルがいた部屋で2つのアイテムが入手できる。

- ●ハルバード
- ●?BOOK

▲2度目に訪れたときに入手できるのだ。

ユークリッドの村

アーチェを仲間に加えてからクラースの家にある2つの本棚を調べると、それぞれの場所で呪文書が入手できる。

- ●ストーンブラストの呪文書
- ●アイストーネードの呪文書

▲2つの呪文書も今後の戦いで役立つぞ。

ベネツィア市

アーチェを連れて噴水の西に位置する家で呪文書、防具屋にいる女剣士から奥義書が購入できる。

▶噴水の西に位置するこの家へ行こう。

▲ハーフエルフの「師匠」が呪文書を売ってくれる。

●ライトニングの呪文書	200ガルド
●ストームの呪文書	1000ガルド
●襲爪千裂破の奥義書	3000ガルド

アルヴァニスタの都

城内の魔術研究所にいる女性から2つの呪文書、そして都の冒険者ギルドにいる酔っぱらった剣士から奥義書が、それぞれ購入できる。

▲▶奥義書はいつでも購入可能。呪文書は王子を救出したあとに、購入できるのだ。

●トラクタービームの呪文書	12000ガルド
●サンダーブレードの呪文書	4000ガルド
●魔神千裂破の奥義書	6000ガルド

攻略進行ガイド

右のチャート式ガイドは、アルヴァニスタ城でのイベント以降の流れで、ゲームの進行上の最短ルートをまとめたものだ。その時点で特に立ち寄る必要のない場所は省いてあるので注意してほしい。頭の数字は攻略記事内に、地名と併せて記した数字と対応しているのでそちらも参照しながら読んでいこう。

①精霊の洞窟 ➡ ②浸食洞 ➡ ③熱砂の洞窟 ➡ ④モーリア坑道 ➡ ⑤アルヴァニスタ城 ➡ ⑥エドワード邸 ➡ ⑦オリーブヴィレッジ ➡ ⑧砂漠（オアシス） ➡ ⑨水鏡ユミルの森（エルフの集落） ➡ ⑩トレントの森 ➡ ⑪12星座の塔 ➡ ⑫ミッドガルズ ➡ ⑬ヴァルハラ平原〜ミッドガルズ

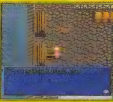
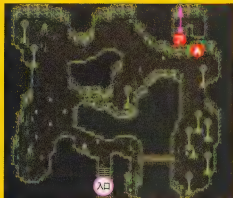
1 精霊の洞窟

ノームの洞窟

アルヴァニスタ城で精霊に関する情報を入手したクレスたちは、まずベルアダムの村の北東に位置する精霊の洞窟に向かう。この洞窟では、入口のある階層でしかエンカウント戦闘が起こらない。最初に訪れるならココだ。

▶クレイアイドルにはトラクタービームが有効。

▶ベルアダムの港でアイテムが入手可能。

購入・入手できるアイテム

- スペクタクルズ
- エリクシール
- ビーフ
- ライフボトル
- フィートシンボル

BOSS ノーム HP3400

ダメージが与えられるのは待機形態（4体が地上から頭を出している）のときだけ。攻撃形態（ミサイル）のときは防御に専念だ。ノームが集まり始めたら、魔術や召喚術を入力し、頭が出た瞬間に発動するようにしよう。

◀サイクロンの魔術とシルフの召喚術が連続で発動するようにコマンドを入力しよう。

Check Point

その1 ヒントはアルヴァニスタのギルドで

最深部につながるⒶは「ヨチイダ」と入力すれば通過できる。この情報はアルヴァニスタの冒険者ギルドで1000ガルドを払うと入手できる。

▶ちなみに合い言葉はSFC版とは異なる。覚えていた人は残念！

その2 迷子のクレイアイドルを仲間のところへ

Ⓑにいる迷子のクレイアイドルは、Ⓒで待つ仲間たちの所へ連れていってあげること。途中のクレイアイドルは近づくと襲ってくる。戦闘になると面倒なので、逃げながら進んでいこう。

▶✚キーを同じ方向に入力し続ければどいてくれる。ハマリじゃないぞ。

▶迷子のクレイアイドルに道を塞がれたら……。

その3 警報を鳴らしてクレイアイドルたちを集めろ!

ボスの部屋の入口にはクレイアイドルたちがいる。コイツらは倒してもムダなので、迷わずⒹのスイッチを押して警報を鳴らそう。これでクレイアイドルたちが駆けつけるので、そのスキに中に入れるぞ。

入手アイテム

①グレイヴの呪文書

▶警報を鳴らすと、扉の前にいたクレイアイドルたちが集合する。

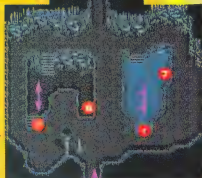
マップ上の記号の読み方

① 用意されている宝箱やアイテムの位置 / Ⓐ 発生するイベントやトラップの位置 / Ⓐ マップ同士のつながりを示した記号 / ★ セーブポイントの場所 / ボス 登場するボスキャラの出現場所 / 入口 マップ内への出入りをする場所

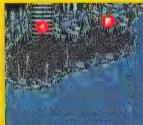
2 浸食洞

ノームとの契約を果たしたクレスたちは次なる目的地、浸食洞に向かう。浸食洞へはベネツィアから「北海の孤島」に向かう船に乗ればOK。ただ、アルヴァニスタ城内の魔術研究所で情報を聞いていないと船の行き先に「北海の孤島」が加わらないので要注意。港でLブルーリボンを入手してから奥へ進んでいこう。

▲船はベネツィアの港の左の桟橋から出航する。料金は全員で1000ガルド。

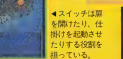
▶ウンディーネを倒せば、シルフ、ノームに続く3つ目の召喚術が手に入る。

Check Point　この洞窟に出現する敵に対し、水系の技は禁物だ!

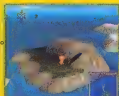
洞窟内に出現する水属性のモンスターに対してアイスニードルやアイストーネードなどの呪文を使うと、当然のことながら敵のHPは回復する。これはハッキリいってムダなので、攻撃する際にはサンダーブレードやサイクロンの呪文を使うこと。頭に入れておこう。

▶せっかくダメージを与えても水属性の魔術でムダになるのだ。

Check Point　スイッチとレバーを操作して、トラップをクリアしていくべシ!

ボスの待つ最深部に進むには、まずⒶのレバーを切り替えてⒷのスイッチを押す。その後、再びⒶのレバーを切り替えるとⒸから奥に進むことができるぞ。最深部に着いたら、Ⓓのスイッチを押し、Ⓔのレバーを切り替える。そしてⒻのスイッチを押し、最後にⒼのレバーを切り替えればボスが出現する。順番に進めば迷うことはないぞ。

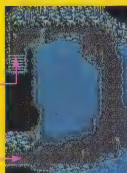
◀レバーは洞窟内の水を入れ替えるためのもの。操作すると水が満ちていた場所が通れるようになる。

◀スイッチは扉を開けたり、仕掛けを起動させたりする役割を担っている。

Check Point　港からフィールドへ出て、データをセーブ!

「入口」のあるマップを西に進むとフィールドに出ることができる。船内でもセーブは可能だが、素早くセーブしたいときはフィールドが便利。活用しよう。

▼船内で回復アイテムを補充したらフィールドへ出てセーブだ。

BOSS ウンディーネ　HP6450

戦闘前にアクアマントやアクアマリン（契約の指輪）を装備しておけば、受けるダメージが軽減されるぞ。戦いではウンディーネの弱点でもある雷属性のサンダーブレードの呪文で攻めるのがベストだ。敵に時間を与えると呪文で猛反撃してくるので、クレスを近づけて断続的に攻撃させよう。

◀▲ウンディーネは剣圧を飛ばすほか、アイストーネードの呪文も使ってくる。油断すると大ダメージを受けるので、サンダーブレードの呪文で押しまくれ。

入手アイテム
1. ルーンボトル
2. スペクタクルズ
3. オレンジグミ
4. チャームボトル
5. アクアマント
6. まぐろ
7. まぐろ

3 熱砂の洞窟

風、地、水の精霊を味方につけたクレスたちはついに炎の精霊イフリートの待つ熱砂の洞窟に足を踏み入れる。熱砂の洞窟はフレイランドのオリーブヴィレッジの東だ。フレイランドはモーリア坑道の南の港から船で行くことができる。

▶フェイムフェイスの剣があれば戦いはラク。

◀洞窟の近くにあるオリーブヴィレッジに関してはP.37参照。

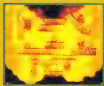
Check Point

その1 溶岩のカギを使ってボスの部屋へと進め

アイテムのようがんのカギを入手したらⒷのスイッチをソーサラーリングで撃ち、Ⓒを抜けてボスの部屋に進もう。

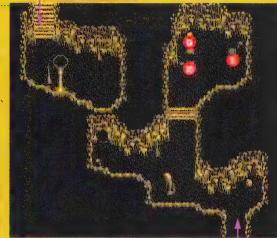
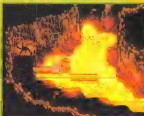
▶Ⓒの扉を開けるには、ようがんのカギが必要。入手してから来るように！

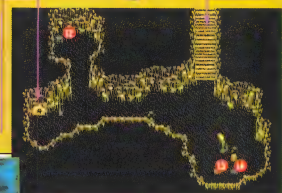
その2 ソーサラーリングで柱を撃つべし！

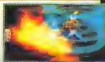
Ⓓに立っている柱をソーサラーリングで撃つと、柱が倒れて道になる。それを渡ればボスの所にたどり着ける。ボスのイフリートはかなりの強敵なので、準備は怠るな！

◀右、左、右と３本の柱を撃てば、ボスのもとへつながる道ができる。

Check Point

まずは、ソーサラーリングを入手せよ！

洞窟に入ったらアイテムのソーサラーリングを真っ先に入手。これを仲間の誰かに装備させ、Ⓒボタンで発射できる火花でⒶのスイッチを撃つのだ。これでスイッチの横の扉が開くぞ。

◀装備しないとⒸボタンを押しても火花は出ない。

▲手の届かない場所にあるスイッチもコレでバッチリ。

入口

BOSS イフリート HP5500

攻撃にはウンディーネの呪文、アイストーネードの呪文を使うこと。炎や風属性の呪文は、敵のHPを回復させるので使わないように。動きを止めずに攻撃だ。

▲シルフやサイクロンの呪文では、イフリートのＨＰを回復させてしまう。
◀フェイムフェイスの剣を装備したクレスで攻撃しつつ、ウンディーネだ。

入手アイテム

❶イラプションの呪文書
❷フィートシンボル
❸?AXE
❹セボリー
❺7650ガルド
❻オレンジグミ
❼チャームボトル
❽スペクタクルズ
❾1000ガルド
❿ミックスグミ
⓫ようがんのカギ
⓬ソーサラーリング
⓭タリスマン
⓮レジストリング

4 モーリア坑道

▶ザコに苦戦するならレベルが低い証拠。少し経験を積むこと。

四大精霊の力をすべて入手したクレスたちは、月の精霊ルナの手がかりを探してモーリア坑道を突き進む。モーリア坑道は、地下10Fにまで及ぶ仕掛けだらけの広大なダンジョン。出現するモンスターもHPや防御力が高い厄介なヤツが揃っているぞ。アルヴァニスタの都で準備を整えておくこと。地下10Fではボス、マクスウェルとの戦いになる。それに勝てば精霊マクスウェルと契約が結べるぞ。

▲地下4、9Fには地下1Fまで続く直通通路の扉がある。必ず開けよう。

Check Point 4精霊の召喚術、ソーサラーリング、つるはしを必ず準備

モーリア坑道を攻略するためには入坑許可証とソーサラーリング（つるはしを使う場所もあるが、その直前の宝箱で入手可能）。それに地、水、火、風の精霊の召喚術が必要不可欠！　これらを集めずに突入しても、地下10Fにはたどり着けないのだ。足りないものがないか、再度チェックしてから入るようにしよう。

▲これらをすべて入手しておかないと、地下10Fまでたどり着けない！

地下1F

マップ左上にあるⒶのレバーを切り替えると、階段のある小部屋の扉が開く。アイテムを入手したら、さっさと階段を下りて地下2階に進もう。中央の直通通路は、地下4Fで扉を開けてない時点では行き止まりになる。入る必要はまったくないので、とりあえず先を急げ。

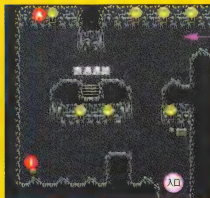
▶地下1Fには仕掛けが1つだけ。どんどん進もう。

入手アイテム
❶オレンジグミ

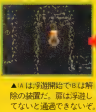
地下2F

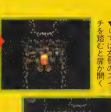
地下1Fから㋐に出たら、Ⓐのスイッチを踏む。そしてⒷのスイッチの上にⒸの石像を置こう。そのあと、Ⓓのスイッチを切り替えれば地下3Fに行くことができるようになる。

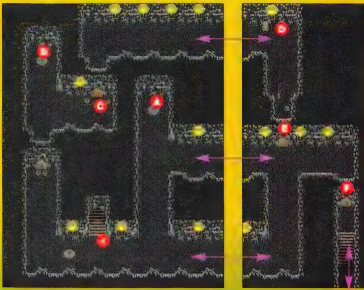
▼Ⓐでは右側のスイッチを踏めば扉が開くぞ。ちなみに左側を踏むと閉まる。

▲Ⓒの石像を運んでⒷのスイッチに乗せると扉が開く。

入手アイテム
❷2000ガルド
❸ビーフ
❹プロテクトリング
❺アップルグミ

地下3F

地下2Fから㋑に出たら、Ⓐの浮遊装置を使って空中に浮かび上がる。そして扉のトラップ（途中の扉は地上を歩いていては通れない）を通り抜けてⒷまで進もう。Ⓑで地上に降りたらⒸにある左側のスイッチを踏み、扉を開けて奥に進む。その後Ⓓの石像を動かしスイッチを解除すると、地下4Fに続く階段のあるⒺが開くぞ。Ⓔは一方通行なので、石像を動かす前に通り抜けてしまわないように気を付けよう。

▲Ⓐは浮遊開始でⒷは解除の装置だ。扉は浮遊してないと通過できないぞ。

▼Ⓒでは左側のスイッチを踏むと扉が開く

◀石像を動かすと重量が減り、スイッチが解除されるこれで扉が開くのだ。

▶石像を動かさずにⒺを通り抜けてしまうと、浮遊装置からやり直しなのだ。

地下4F

地下３Ｆから㋒へ出たら、火の消えたⒶのたいまつを２回調べて隠し通路を出現させる。そしてⒷからⒸに進んでアイテムを入手。その後、Ⓑに戻ってスイッチを踏み、扉を開けて奥に進む。Ⓓのスイッチは「上上下下左右左右」の順に踏めばＯＫ。その後、Ⓔのスイッチを踏み、Ⓓの石像をⒼに乗せれば、地下５Ｆへの道が開ける。

▲たいまつを動かすと隠し通路が現れる。

◀部屋にいる女性を誘導し、左右のスイッチを同時に踏めば、アイテムが出現。

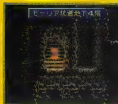
入手アイテム

❻ルーンボトル

◀４つのスイッチを順番に踏んでいこう。

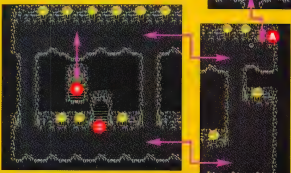
◀石像を運んで、スイッチの上に乗せる。

Check Point
直通通路の扉を開けておこう

Ⓕのレバーを切り替えると横の扉が開き、地下１Ｆから地下４Ｆまでの直通通路が完成する。この先は、地下９Ｆで扉を開けないと通行できないので注意。

▲回復アイテムの残りが少なかったら、直通通路を使っていったん退却しよう。

地下5F

地下４Ｆから㋓に出たら、マップ右上のⒶにあるスイッチを踏んで扉を抜ける。そして、ソーサラーリングを装備し、Ⓓボタンを押してⒷのスイッチを撃つのだ。とっても簡単な仕掛けだが、これさえクリアすれば地下６Ｆに進めるようになる。

▶ソーサラーリングで遠くのスイッチを撃つのだ。

地下6F

入手アイテム

❼テクニカルリング
❽レモングミ

ここには道を閉ざす仕掛けがないため、単に通過するだけでも可。Ⓑを取る場合はⒶの石像を動かしてレバーを操作。その後、石像を元に戻してアイテムをとったら入ってきた道から脱出。

▼Ｂに入るとＣに飛ばされるので注意しよう

地下7F

ソーサラーリングでⒶを撃つとⒷにワープポイントが出現。ワープ先の部屋でアイテムを遠回りで入手し、Ⓒのワープで⒝に戻る。これを３回行うと４回目にⒻに行く。

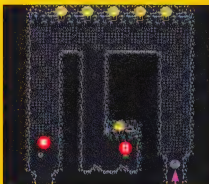
入手アイテム

❾レモングミ
❿きゃらこう
⓫ミスティブルーム
⓬つるはし

◀▼Ⓗはつるはしで崩して道を作ろう。ソーサラーリングでⒼ、Ⓘのろうそくに着火すると道が開ける。

※⓬はつるはしを持っていると出現しません。

地下8F

Ⓐは燭台だが、火を灯そうとはせずに近づいて調べること。スイッチを入れてからⒷに進み、そこのスイッチを踏む。そうして再びⒶに戻ると浮遊装置が出現しているので、それを利用しトゲの通路を突破していこう。歩いて進むことも可能だがダメージを受けるのでやめておくように！

▲燭台は、実はスイッチになっているのだ。

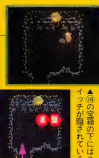
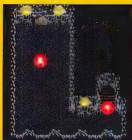
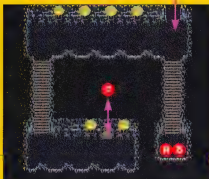
▲Ⓑのスイッチを踏んでから戻ると、先ほどの燭台が浮遊装置になる！

入手アイテム
⑬きゃらこう
⑭ルーンボトル
⑮アップルグミ

地下9F

地下8Fから㋒に出たらⒶのスイッチを踏んで扉を開け、一気に奥へと進む。そしてⒷにある宝箱を入手し、その下に隠れているスイッチを踏む。これによってⒺの扉が開くぞ。だが逆に途中の通路に炎が噴出するようになる。そこをむやみに突っ切るのは危険なので、Ⓓに落ちてくる水滴を利用しよう。水滴を浴びておけばノーダメージで通り抜けることができるのだ。

▲水滴を浴びておけば炎の通路も問題ナシ！

▲⑯の宝箱の下にはスイッチが隠されている。

入手アイテム
⑯コンボカウンター

Check Point

地下1Fから9Fまでの直通通路が完成

Ⓒのレバーを切り替えると、すぐ横の扉が開く。扉の先は直通通路になっていて、ここを通れば地下9Fから地下4Fまで駆け上がることが可能。さらに地下4Fの扉も開けておけば一気に地下1Fまで戻れるのだ。帰りはここから！

地下10F

▶順番は関係ナシ。精霊たちを祭壇に召喚しよう

▲戦闘終了後、奥の部屋で2つの指輪を入手。しかし……。

◀石盤の部屋でのイベントを終えたら、今度は祭壇の部屋へ。

地下9Fから㋒に出たら、Ⓐのレバーを切り替えることで出現するⒷのワープポイントを使いⒸに移動。石盤を調べたら最初の部屋に戻り、今度はⒹのレバーを切り替えることで出現するⒺのワープポイントを使いⒻに移動。そしてⒼ、Ⓗ、Ⓘ、Ⓙの祭壇にマップに示した精霊を召喚していく。すべての行動を終えて再びⒸの石盤のある部屋へ行くと、マクスウェルとの戦闘になる。準備はその前に！

BOSS マクスウェル HP7500

時間を与えると強力な呪文を放ってくるので、その前に潰すこと。魔術と召喚術で敵の詠唱を止めつつ、クレスの襲爪雷斬で攻撃だ。

▶ミントのピコハンも使用。全力で止めよう

入手アイテム
⑰ターコイズ
⑱こわれたゆびわ(貴重品)
⑲こわれたゆびわ(貴重品)
⑳?ROD
㉑ルーンボトル
㉒6000ガルド
㉓アワーグラス
㉔エリクシール
㉕ブラックオニキス
㉖ベルベーヌ
㉗?CLOTH
㉘?CLOTH

5 アルヴァニスタ城

壊れた２つの指輪を回収したら、ひとまずアルヴァニスタへと戻ってこよう。この指輪を復活させるためカギを握る人物が、ルーングロムの友人である魔術師エドワード。ここですることは、魔術研究所でルーングロムに会い、エドワードへの紹介状を書いてもらうこと。モーリア坑道で消費したアイテム類なども、街で補充しておくのがいいだろう。

▲城では、クレスが謎の声に呼びかけられる、というイベントも発生する。

6 エドワード邸

エドワード邸はアルヴァニスタの西の橋を渡ったところにある。エドワード邸では彼の妻が出迎えてくれ、エドワードはフレイランドへ旅立った直後だと教えてくれる。次は、熱砂の洞窟へ行くときに使った船着場から、再びフレイランドへと渡るのだ。

▲ドアの前ではノック（◎ボタン）をしよう。もちろん、紹介状は必要だ。

7 オリーブヴィレッジ

オリーブヴィレッジ（通称オリビ）では、以下の手順を踏まないとエドワードに会うことができない。まず、①３カ所のオアシスでエドワードの行方を聞く→②村の宿屋の主人から「エドワードがバジリスクのうろこを探している」という情報を聞く→③砂漠でうろこを５枚集める→④宿屋で一泊する……といった具合だ。エドワードは、クレスたちに「ユミルの森のエルフなら指輪を直せるかも」と助言をしてくれる。

▲手順が面倒だが、１つずつこなさないとイベントは進行しないので注意。

8 砂漠（オアシス）

オアシスは、全部で３カ所……①オリビ南東、②オリビ東、③オリビ北、にある。オアシスを回る順番も、①～③の順に回ればＯＫだが、エドワードの情報を得てから次の地点へ移動するように。

▲宝箱の回収も忘れずに。②には料理人もいるぞ。

Check Point 雑貨屋の隠し部屋にお宝発見…？

雑貨屋の中、下の写真の位置で下を向いて調べると、隠し通路を発見できる。この通路の先は薬屋の倉庫。中には４つの宝箱があり、過去では最強の武器・防具などが入っている……のだが、実は売り物である。

▶買うチャンスは一度。セーブしてから試そう。

Check Point バジリスクと戦うときの注意点

バジリスクのうろこを手に入れるためには、戦闘で勝つしかない。だが、バジリスクは、HPも高め（4850）で石化光線を使ってくる強敵。石化してしまったら、すぐにパナシーアボトルか、リカバーの呪文で治療しよう。

◀攻撃力は下がるが、リキュールボトルを使えば石化が防げるぞ。

入手アイテム
- ●南東のオアシス　ルーンボトル、ライフボトル
- ●東のオアシス　リキュールボトル
- ●北のオアシス　フレアマント

ショップガイド

武具屋「ガーリック」
ヴェルダン(700)、クリシュマルド(1400)、ファインサーベル(700)、ワルーンソード(1600)、クレセントアクス(1800)、バルディッシュ(2980)、コルセスカ(2400)、ハルバード(4000)、ジェムロッド(600)、ルビーワンド(1240)、スプリントメイル(1900)、ブレストプレート(3600)、アンバークローク(620)、シルバークローク(2500)、カイトシールド(600)、フィートシールド(1150)、アイアンサレット(840)、アーメットヘルム(1320)、アンクベレット(800)、ラウンドベレット(1420)、Lブルーリボン(840)、アイアングローブ(600)、ガントレット(1200)、キッチンミトン(300)、デッキブラシ(600)

雑貨屋「テンダロイン」
ヘビーブーツ(1040)、レザーマント(100)、シーブズマント(2000)、タリスマン(2000)、パラライチェック(27200)、ポイズンチェック(6200)、ラビットシンボル(200)、ホワイトミスト(5000)、フィートシンボル(7200)、アタックシンボル(10000)、ホーリィシンボル(100000)、ミスティシンボル(674100)、シルバーケープ(3030)

食料店「サーロイン」
チキン(40)、ビーフ(64)、ポーク(56)、たまご(20)、ブレッド(20)、ライス(32)、スパイス(240)、パスタ(60)、ミルク(30)、チーズ(40)、にんじん(150)、じゃがいも(250)、たまねぎ(210)、りんご(40)、パイナップル(430)

薬屋「ヤゴちゃん」
アップルグミ(60)、オレンジグミ(200)、ミックスグミ(1000)、パナシーアボトル(350)、ライフボトル(300)、フレアボトル(150)、リキュールボトル(60)、ホーリィボトル(80)、ダークボトル(20)、スペクタクルズ(10)

9 水鏡ユミルの森（エルフの集落）

ユミルの森は、アルヴァニスタの東の橋を渡って大陸沿いに南下したところにある。ただし、森に入るためには、一度アルヴァニスタに戻って、ルーングロムから王国のエンブレムをもらわなくてはならないぞ。手続きに時間がかかるとのことで、宿屋に泊まってから、また訪ねることになる。

▶進行上、アーチェと一時離れることに。

▲集落の中にはお店も建ち並んでおり、武具以外ならば買い物することもできる。

Check Point 注意！ 森の入口にはモンスターが！

エルフの集落へと続くユミルの森には、敵が出現する。なかでも、リザードはHPも高く、麻痺・毒といった特殊攻撃を使う要注意モンスター。槍系の武器で、遠間から攻撃するのが効果的だ。入口でのセーブも忘れずに！

▲コイツとの無駄な戦闘は避けたい。逃げてしまうのも一つの手だ。

入手アイテム
1. ラベンダー
2. ラベンダー
3. ラベンダー
4. ミックスグミ
5. セージ

ショップガイド

名も無き道具屋
ヘビーブーツ(1040)、レザーマント(100)、シーブズマント(2000)、タリスマン(2000)、パラライチェック(27200)、ポイズンチェック(6200)、ラビットシンボル(200)、ホワイトミスト(5000)、フィートシンボル(7200)、アタックシンボル(10000)、ホーリィシンボル(100000)、ミスティシンボル(674100)、シルバーケープ(3030)

名も無き薬屋
アップルグミ(60)、オレンジグミ(200)、ミックスグミ(1000)、パナシーアボトル(350)、ライフボトル(300)、フレアボトル(150)、リキュールボトル(60)、ホーリィボトル(80)、ルーンボトル(3500)、スペクタクルズ(10)

名も無き食材店
りんご(40)、レモン(160)、イチゴ(220)、バナナ(190)、パイナップル(430)、メロン(3000)、ぶどう(250)、にんじん(150)、キャベツ(40)、きゅうり(90)、トマト(190)、ミルク(30)、チーズ(40)

10 トレントの森

ルーングロムの紹介でユミルの森へと入ったクレスたち一行は、族長のブラムバルドと会見する。彼は、集落の奥にあるトレントの森の石盤の力を借りれば、指輪の修復は可能だという。ブラムバルドの案内で、トレントの森につながる村の出口に行くと、彼は「石盤のところで待つ」と先に行ってしまう。あとは、ブラムバルドの残した助言(Check欄参照)を手がかりにⒶの石盤を目指そう。ここで、壊れた2つの指輪は、それぞれ契約の指輪トパーズとムーンストーンへと変化するぞ。

森の中には宝箱もたくさんあるので、ぜひとも回収しておきたい。だが実は、指輪を復活させたあとは、また同じルートを戻ってこなければならないので、なるべく余分な戦闘は避けたいところ。お店では買えないアイテムをピックアップして拾っていくというのもいいだろう。

▲指輪復活後にブラムバルドは、「12星座の塔に未知の精霊の存在を感じる」と助言してくれるが……。

▲ユミルの森〜トレントの森では、アーチェの出生の秘密に関する泣かせるイベントがある。必見！

入手アイテム

1. スペクタクルズ
2. にんじん
3. ライフボトル
4. アップルグミ
5. ブラックオニキス
6. ホーリィシンボル
7. アップルグミ
8. フィートシンボル
9. オレンジグミ
10. ホーリィボトル
11. チャームボトル
12. ヨハン
13. アップルグミ
14. セボリー
15. アワーグラス
16. ムーンクリスタル
17. ピクルスストーン
18. ベルベーヌ
19. ライフボトル
20. スペクタクルズ
21. ミックスグミ
22. ピヨハン
23. セボリー
24. ダークボトル
25. チキン
26. シーブズマント
27. ルーンボトル
28. リキュールボトル
29. レジストリング
30. ストーンチェック
31. シーブズマント
32. レジストリング
33. プロテクトリング
34. エリクシール
35. プロテクトリング
36. リバースドール
37. レジストリング
38. エルブンブーツ

Check Point

“動物たちの導き”頼りに石盤への正しい道のりを見つけよう

ブラムバルドの言う、石盤へのルートの手がかり……“動物の導き”。これは、下の囲みに書いてある3つの動物の姿(声)が画面内にあれば、そこが石盤へとたどり着ける正解ルートだということを示している。似たような背景が多いので、もし迷ってしまったときは落ち着いて周りをよく見てみるのもいいだろう。また今回は、マップ上に石盤までの最短ルートも示しているので、手っ取り早くシナリオだけを進行させたい人は、そちらも参考にしてほしい。

●とんぼ
●ブッシュベイビー
●カッコウの声
が正解ルートのカギ

▲ここに出現するモンスターは、比較的炎の属性攻撃に弱い

▲アーチェ合流後は、エルフの集落には今後一切入れなくなる。

Check Point

取り忘れに注意！「奥義書」入手場所を紹介

ここでは閑話休題ということで、クレスの奥義書の話をしよう。ストーリー中盤、トレントの森付近で入手できる奥義書は、全部で3つ。これらの奥義書は、ストーリーの進行に直接関係あるわけではないが、覚えればクレスの戦力アップは間違いない。余裕があるのなら、取りに行ってみてはどうだろうか？

魔神閃空破

魔神剣と閃空裂破の複合奥義・魔神閃空破の奥義書は、12星座の塔南西のキャンプで修行している剣士が持っている。彼と話せば、タダで譲ってもらえるぞ。

▲オリビ北のオアシスから、グルッと西に大回りしたところにある。

獅子飛燕脚

獅子戦吼と飛燕連脚の複合奥義・獅子飛燕脚は、ユミルの森南東のキャンプにいる老人と2回会話をすれば、12000ガルドで購入することができる。

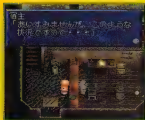
▲ユミルの南東、といっても少し奥まったところなので注意！

鳳凰千裂破

鳳凰天駆と秋沙雨の複合奥義・鳳凰千裂破があるのは、エドワード邸南西にあるキャンプ。そこにいる剣士に話しかければ、タダで奥義書をもらうことができる。

▲エドワード邸の西を、山沿いに南下したところにある。

11 ミッドガルズ

ブラムバルドから情報を得た新たなる精霊を求めて、一行はフレイランドの北にある12星座の塔を目指す。この塔のさらに北には、ダオスとの戦いにおける最前線の街・ミッドガルズがある。進行上、現段階でこの街を訪れる必要はないのだが、右で紹介するイベントが発生するほか、かなり充実した装備（⑬の項参照）を買うこともできるので、立ち寄ることをオススメする。

▲ただし、宿屋だけは戦争のために営業を停止している。回復はアイテムで。

Check Point
いたずらな妖精・アルテミスに王国のエンブレムを盗まれて…!?

12星座の塔クリア前にミッドガルズを訪れ、城の中に入ろうとしてみよう。すると、突如目の前に12星座の塔に住む妖精・アルテミスが現れ、城に入るために必要な王国のエンブレムを奪っていってしまうというイベントが起こる。

◀塔をクリアすれば、エンブレムは返してもらえるぞ。

12 12星座の塔

12星座の塔は全６階から構成され、内部にはメッセージが書かれた謎の石盤（Ⓒ、Ⓘ、Ⓝ、Ⓢ、Ⓨ）と、スイッチの仕掛けられた石像（上記とⓏ、ⓐ以外のアルファベット）がいくつも置いてある。石像のスイッチを入れるとBGMが切り替わり、階ごとに対応した曲をかけることで次の階への扉が開く仕組み（Check欄参照）になっている。ここでの目的は、６階のⓑにいるルナと契約を交わすこと（会話だけでOK）。彼女の光属性による全体攻撃は、非常に強力だ。今後のクラースのメイン召喚術の１つとなるだろう。また、その手前のⓐ地点では、前項で紹介した妖精・アルテミスのイベントも発生。アーチェ用の呪文書・レイを入手することもできる。

◀浮遊している火の玉（？）に接触すると、画面がフラッシュするが実害はない。

1F

2Fへ ㋐

入口

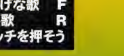
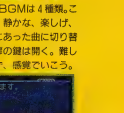
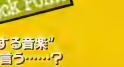
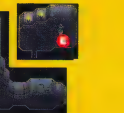
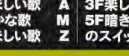
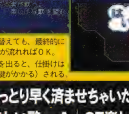
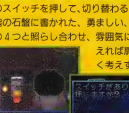
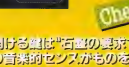
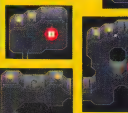
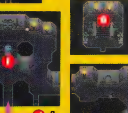
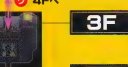
2F

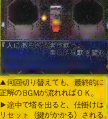
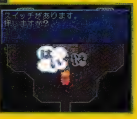
3Fへ ㋑

1Fへ ㋐

3F

4Fへ ㋒

2Fへ ㋑

Check Point
扉を開ける鍵は"石盤の要求する音楽"キミの音楽的センスがものを言う……？

石像のスイッチを押して、切り替わるBGMは４種類。これを各階の石盤に書かれた、勇ましい、静かな、楽しげ、暗き、の４つと照らし合わせ、雰囲気にあった曲に切り替えれば扉の鍵は開く。難しく考えず、感覚でいこう。

▲何回切り替えても、最終的に正解のBGMが流れればＯＫ。
▶途中で塔を出ると、仕掛けはリセット（鍵がかかる）される。

てっとり早く済ませちゃいたい人は…

2F勇ましい歌	A	3F楽しげな歌	F
4F静かな歌	M	5F暗き歌	R
6F勇ましい歌	Z	のスイッチを押そう	

Check Point

ルーンボトル集め再び!? 未確定アイテムを一気に鑑定!

塔に出現するシェイドは、ルーンボトルを落とすオイシイ敵。トラクタービームの魔法が痛いが、ピクルスストーンを装備すれば回避できるので、効率良くルーンボトルを回収しよう。

▲アーチェは、もとからトラクタービームの影響を受けない。
◀鑑定のほかにも、アイテムのグレードアップにもどうぞ。

4F

5F

6F

入手アイテム

❶アクアディンゲン
❷スペクタクルズ
❸バジリスクうろこ
❹セージ
❺アップルグミ
❻ブレッド
❼ホーリィシンボル
❽オレンジグミ
❾セージ
❿プロテクトリング
⓫ビーフ
⓬バジリスクうろこ
⓭パナシーアボトル
⓮オレンジグミ
⓯チャームボトル
⓰ラビットシンボル
⓱フィートシンボル
⓲シルバーケープ
⓳マント
⓴ラビットシンボル
㉑ブラックオニキス
㉒レジストリング
㉓ルーンボトル

13 ミッドガルズ

ルナとの契約を終えたら、「ダオスとの戦いに協力する」というエドワードとの約束を果たすため、ミッドガルズに向かおう。城の入口にいる兵士に話しかけると、イベントが始まる。だが、このイベントは、①エドワードと再会 ‣②騎士団長・ライゼンと部下の話を立ち聞き ‣③国王に謁見、魔科学研究所見学 ‣④ローンヴァレイへ戻る ‣⑤ヴァルハラ戦役作戦会議、と行程が長いうえに、ずっとセーブすることができないのだ。城に行く前には必ずセーブしておこう。

◀4と5の行程の途中で、セーブすることも可能なので覚えておこう。

Check Point イベントを開始するのはすべての準備を整えてから!!

前述の通り、ヴァルハラ戦役開始までのイベントは非常に長い。城に行く前に、武器・防具の買い替えやアイテムの補充は済ませておこう。また、街の北部には、龍爪飛燕脚の奥義書を売ってくれる人が隠れて（笑）いるぞ。

◀道具屋から下へ行った路地に隠れているぞ。ちなみにお値段は、18000ガルド。

ショップガイド

武器屋「スピリット」
ヴェルダン（700）、クリシュマルド（1400）、ファインサーベル（700）、ワルーンソード（1600）、クレセントアクス（1800）、バルデイッシュ（2980）、コルセスカ（2400）、ハルバード（4000）、メックハルバード（22000）、ジェムロッド（600）、ルビーワンド（1240）

防具屋「スピリット」
ブレストプレート（3600）、プレートメイル（24500）、アンバークローク（620）、シルバークローク（2500）、フィートシンボル（1150）、ファインシールド（15800）、アイアンサレット（840）、アーメットヘルム（1320）、ラウンドベレット（1420）、ファインベレット（3600）、ストライプリボン（4000）、アイアングローブ（600）、ガントレット（1200）、キッチンミトン（300）

ドラッグストア「バスター」
アップルグミ（60）、オレンジグミ（200）、ミックスグミ（1000）、パナシーアボトル（350）、ライフボトル（300）、フレアボトル（150）、リキュールボトル（60）、ホーリィボトル（80）、ダークボトル（20）、ルーンボトル（3500）、スペクタクルズ（10）

道具屋「スレイヤーⅣ」
ヘビーブーツ（1040）、レザーマント（100）、シーブズマント（2000）、タリスマン（2000）、パラライチェック（27200）、ポイズンチェック（6200）、ラビットシンボル（200）、ホワイトミスト（5000）、フィートシンボル（7200）、アタックシンボル（10000）、ホーリィシンボル（100000）、ミスティシンボル（674100）、シルバーケープ（3030）

食材店「ニンジャ」
チキン（40）、ビーフ（64）、ポーク（56）、ブレッド（20）、ライス（32）、いたのり（16）、まぐろ（240）、あじ（140）、いわし（100）、にんじん（150）、キャベツ（40）、りんご（40）、イチゴ（220）、バナナ（190）

14 ヴァルハラ平原～ミッドガルズ

このヴァルハラ平原では通常マップと違って、姿の見えているモンスターに接触すると戦闘に突入する。目的は、Ⓓ地点にいるボスを倒すこと。一度戦役が始まってしまうと、ボスを倒すまで、平原からは出られないので注意しよう。ただしⒶでは回復アイテムが支給されるし、Ⓑは宿になっている（ともに無料&無制限）ので、ハマってしまう心配はないぞ。

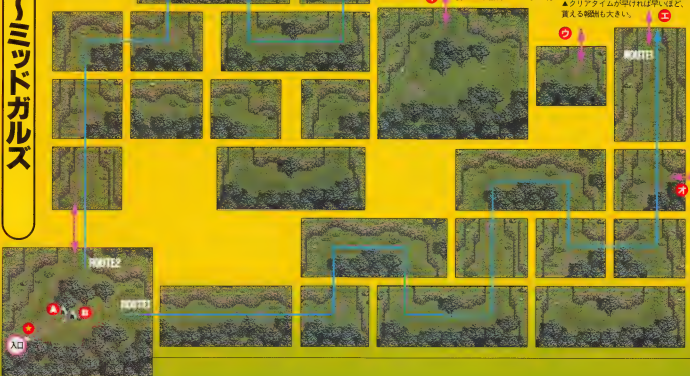
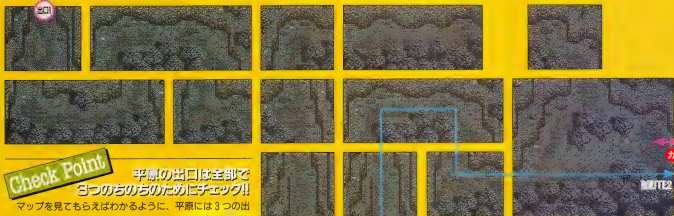
▼クレスたちの時代にも語り継がれる、大戦がついに始まる

▲戦役に勝利したのも束の間……ダオスは次なる手で攻めこんできた！

Check Point 戦役はリアルタイム! 素早い行動を心がけよう

戦役開始時に説明されるように、クリアまでの時間はカウントされている。敵を避けつつ、掲載したオススメの２つのルートを利用して、誰よりも早くボスを倒そう！

▲宿に泊まったり、キャンプを張ると大幅なロスになるぞ。

▲クリアタイムが早ければ早いほど、貰える報酬も大きい。

Check Point 平原の出口は全部で3つのちのちのためにチェック!!

マップを見てもらえばわかるように、平原には3つの出口がある。それぞれ、出口1：白樺の森方面、出口2：海岸方面、出口3：ダオス城方面へとつながっている。特に1と3の出口は、このあと利用することになるので、今のうちにマップ上でルートを確認しておくのがいいだろう。

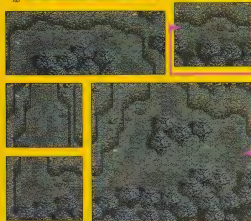
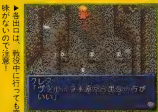
クレス
「ヴァルハラ平原から出ない方がいい」

▶各出口は、戦役中に行っても意味がないので注意！

BOSS イシュラント HP15500

イシュラントは、接近すると炎を吐いて攻撃してくる強敵。呪文（地属性がオススメ）による遠距離攻撃を中心に戦おう。こまめな回復も重要だぞ。

▲まずは、呪文で回りのザコを倒そう。

◀風属性呪文は回復してしまうので厳禁。

Check Point クリア後に再び訪れて襲爪閃空破の奥義書をゲットしよう

ヴァルハラ戦役が終了後には、©にいる男（戦役中にはいない）から、襲爪閃空破の奥義書を50000ガルドで購入できる。進行上、平原は再び通ることになるので、忘れず寄るようにしよう。

▲戦役中に来ても、残念ながら誰もいないぞ。

次回予告

次回はダオス城を始め、過去編クライマックス部分を一挙攻略！　そして、その決着は現代から未来へと続く……。

冬の大攻略特集 ▼ テイルズ オブ ファンタジア

幻想水滸伝 II

GENSOSUIKODEN II

幻想水滸伝 II

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

全開攻略第3回!!

物語も中盤を迎え、さらに盛り上がってきた頃からいろんな見落としが生じてくる。今回もそんな注意点を盛り込みつつ、ネタバレなしで攻略していくぞ。また、P.55では、開発者インタビューの第2弾を掲載しているぞ!

ストーリーチャート 1

トゥーリバー地下水路
ベストラットを倒し、その先の出口からコボルト領内に出る。

▼

トゥーリバー防衛戦
キバ率いる軍隊と、トゥーリバーを守るために戦う。

▼

本拠地
グリンヒル市に潜入する手はずを整える。

▼

森の村
防具屋が開店しているので、グリンヒルを目指すついでに立ち寄る。

▼

トゥーリバー地下水路

チャコを追って地下水路へと足を踏み入れ、その奥にある抜け道からコボルト領内に入れる。しかし、ここではリドリーを説得できないのでひとまず戻ろう。

◀2度目のチャコとの追いかけっこ後、地下水路に入れるぞ。

▲ここからシドの部屋に行くことができるが、まだ彼を仲間にすることはできないぞ。

▲地下水路を抜けると、コボルト領のこの場所に出るのだ。

BOSS ペストラット

パーティ全員に対して毒攻撃をしてくるので、毒消しは人数分持って行こう。念のため、水の紋章の"守りの霧"をかけておくと多少戦闘が楽だぞ。

LV	40
HP	5200
金	20000
アイテム	毒の封印球

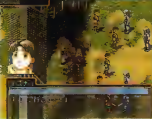
出口
入口
ひたいあて
破魔の封印球
BOSS
旅の封印球（セーブ）
炎のエンブレム
守りの石
いやしの風の札

トゥーリバー防衛戦

地下水路から戻ってくると、マカイとキバが会話をしている場面に出くわす。この時点では何もできず、宿で一晩を明かすことになるぞ。次の日になると、街の入口でキバの軍隊との戦闘に突入する。ここで選択肢が表示されるが、どちらを選んでも結果自体は変わらない。セーブしてあるなら、両方の展開を見てみるのも面白いぞ。この戦闘後、リドリーとチャコ、そしてフィッチャーが仲間になるのだ。

▶ベストラットとの戦闘後、リドリーと話すことができるが……。

▲マカイも考えを曲げる気はないらしい。このままではトゥーリバー市が分裂してしまう。さて、主人公はどう行動する？

▶どちらを選んでも物語に影響はないが、下の選択肢を選んだ方が、より ドラマチックな展開になるぞ。お試しあれ！

リドリー

トゥーリバー市の軍事的な実権を握る、コボルト軍総指揮官。トゥーリバー防衛戦後に仲間になり、おもに戦争イベントで活躍する。

チャコ

手クセの悪いウィングホードの少年。トゥーリバー防衛戦後に加入し、お金も返してもらえる。

本拠地

本拠地に帰って一晩寝たあとで大広間に行くと、次の目的になるグリンヒル潜入のイベントが始まる。このイベントに突入してしまうと、パーティメンバーが限られてしまう。仲間集めやレベル上げをしたい場合は、先にやっておこう。

▲この時点で本拠地LVが2になっているはず。新施設を見て回ろう。

◀ここでは年齢の低いキャラしかパーティに入れられないのだ。

本拠地内のイベント発生のタイミング

大きなイベント終了後は、次に何をしていいのかわからなくなるときがある。たいていは2階の大広間に行けばよい。それ以外なら本拠地の入口、石版前などに行けば物語が進行するぞ。

◀タキばあちゃんは、次に何をすべきかを教えてくれるぞ。

森の村

トゥーリバー防衛戦後は、ずっと閉店中だった防具屋が営業を開始している。この防具屋にはけっこういい品物が揃っているので、グリンヒルに向かう前に装備を充実させておくのもいいだろう。また店の奥にいる男からは、2000ポッチでアイアンハンマーを譲り受けることができるぞ。

【宿屋】

泊まり	1人40ポッチ

【防具屋(交易所)】

品名	価格
チェインメイル	6500
ハーフプレート	12000
鉄の盾	2500
★スケイルメイル	22000

▲この時点で防具屋が開店している。掘り出し物は即ゲットしよう。

コボルト村

この村には交易所があるので、「光るたま」の売却や「こもんじょ」の購入でお世話になることだろう。またモンスターが落とす「しっぱいのつぼ」を、交易品として買い取ってくれるということも覚えておこう。それから、道具屋の掘り出し物に登場する「レシピ31」も忘れずに買っておくこと。

【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ

【道具屋】

品名	価格
おくすり×6	100
木ぐつ	100
手ぶくろ	300
マント	400
首輪	1600
★金のエンブレム	8500
★よい首輪	5700
★レシピ31	4500

▶村長の家の前のかめを調べると、「どりょくの封印球」を入手。

▶「光るたま」は、文句なしに高値で買い取ってくれるぞ。

フリーイベント　ある戦士の試練

トゥーリバー防衛戦後、レイクウェストの森の洞窟で拾った7人組れにまえる。彼らと会話したあとコボルト村に行くと、フリーイベントが発生する。1つのお使いゲームをこなし、洞窟へ行くことになるのだ。

	アイテム	場所
1	青い石	サウスウィンドゥ市の道具屋
2	赤い花	風の洞窟
3	緑のすず	トゥーリバー地下水路

入手アイテム

首輪×4
マンゴーシュ
ガードリング

※表中の★印は、"掘り出し物"で出現する可能性のあるアイテムです。

ストーリーチャート 2

グリンヒル市
ニューリーフ学院に入学し、宿舎に泊まりながら情報を集める。

▼

グリンヒルの森
テレーズと会って1度街に戻り、再び森へと逃げる。その後、森を脱出。

▼

本拠地
マチルダ騎士団との同盟を結ぶため、グリンヒルの北東の国境から騎士団領へと向かうことになる。

▼

マチルダ騎士団への抜け道
抜け道を通過すると、マイクロトフ率いる青騎士団が出迎えにきてくれる。

▼

ロックアックス城下
ゴルドーとの会見後、マイクロトフを追ってミューズ市を目指す。

▼

入手アイテム
- 銀のぼうし
- トゥシューズ
- カーミラの封印球
- 守りの霧の札

グリンヒル市

フィッチャーの手引きで市内に入ったあとは、寄宿舎に泊まるたびにイベントが進行していく形になっている。幽霊騒ぎのイベントでは、寄宿舎の地下で写真の場所を調べると道が開かれるぞ。また掘り出し物の「ドレインの封印球」と「レシピ25」は買っておこう。

▶灯りが消えているところを調べるのだ。

【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ

【道具屋】

品名	価格
おくすり×6	100
特効薬×3	500
はり×4	200
トゥシューズ	2800
★いやしの風の札	1000
★レシピ25	3600

【鑑定屋のたまご】

鑑定料	1つ150ポッチ

【紋章師のたまご】

品名	価格
破魔の封印球	9000
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000
宿す・はずす	無料
★ドレインの封印球	20000

ニナ

ニューリーフ学院の生徒。多感で思い込みの激しい性格で、フリックに一目惚れする。グリンヒル脱出後に正式に仲間になる。

テレーズ

グリンヒル市長代行。市が王国軍に占領されたことで、自責の念に駆られている。グリンヒル脱出後に正式に仲間になる。

シン

テレーズのボディガードを務める異国の戦士。愛剣タランチュラよりクモ斬りを繰り出す。グリンヒル脱出後に正式に仲間になる。

▶市内には、結局2回戻ることになる。森の構造を把握しておこう。

グリンヒルの森

幽霊騒ぎのイベントで影を追っていくと、ニューリーフ学院の銅像のところから森に行くことができる。この森は物語の流れ上、何度も往復することになるが、その間はセーブも回復もできないので、事前に回復アイテムを用意しておこう。

ここまでで仲間になるフリーキャラクター

ハイ・ヨー

陽気な料理人。本拠地LVが2以上になった時点で、本拠地の2階のバルコニーに行くと仲間になるイベントが発生する。

シロウ

レイクウェストの宿屋にいる賭博師。イチかバチかの賭けが何よりも好きな男。本拠地LVが2以上になってから話しかけ、チンチロリン勝負で5000ポッチ以上勝つと仲間になる。

ハンス

自分の店を持つことに憧れている商人。トゥーリバーの宿屋の2階にいるところで話しかけると仲間になる。このときの選択によって、本拠地に店を出すまでの期間が変化する。

ガボチャ

トゥーリバー市のコボルト領に住んでいる、ゲンゲンに憧れるコボルト。本拠地LV2以上で、ゲンゲンをパーティに入れた状態で話しかけ、本拠地に戻ると仲間になっている。

シド

トゥーリバー地下水路の隠し部屋に住んでいるウィングホード。本拠地LV2以上で、チャコをパーティに入れた状態で話しかけると仲間になる。戦闘中は「寝起きの紋章」により寝ているが、ダメージを受けると目を覚まし、"怒り"状態になる。

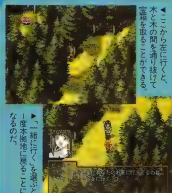
ワカバ

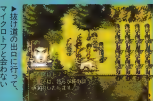
森の村で強いヤツを探している、格闘家の弟子。素直な性格で、師匠ロンチャンチャンを待ち続けている。本拠地LV2以上、主人公のLVが30以上になっているときに話しかけると仲間になる。

本拠地

グリンヒル脱出後、本拠地に戻ってひと晩寝たあとは、大広間に入らない限り物語が進行しない。ここでひと息ついて、今までやっていなかった仲間集めや料理勝負をしてみるのもいいだろう。

▲このとき3回断ると、ナナミは同行者としてついてくることになるぞ。

マチルダ騎士団への抜け道

入手アイテム
- 竜鎧
- 特効薬
- ガードリング

この抜け道に登場するモンスターはかなり強いが、貴重なアイテムを落とすので逃げずに戦おう。途中にいるバドは、この時点では仲間にならないぞ。抜け道を出ると、マイクロトフがロックアックス城下まで送ってくれるのだ。

◀ここから左に行くと、木と木の間を通り抜けて宝箱を取ることができる。

▶抜け道の出口に行って、マイクロトフと会わないと物語は進行しないぞ。

▶「一緒に行く」を選ぶと、一度本拠地に戻ることになるのだ。

ロックアックス城下

▼鑑定屋の棚を調べると「げき怒の封印球」を入手。

ゴルドーとの会談では、どんな選択肢を選んでも物語は変化しない。その後小さな戦争イベントがあるが、これに参加するかしないかはプレイヤーの自由だ。戦争イベントが終わったら、そのままマイクロトフを追ってミューズに向かおう。途中、街道の村に寄り道するのもいいぞ。

◀マイクロトフを追って、ロックアックスから南東にあるミューズ市との国境に向かおう。

【宿屋】

泊まり	1人200ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料	1つ200ポッチ

【防具屋】

品名	価格
ハーフヘルム	7800
ひたいあて	12000
ハーフプレート	12000
スケイルメイル	22000
カイトシールド	4300
ガントレット	1700
ガードリング	8500
★ブレスアーマー	1000
★雷神のふく	23000

【道具屋】

品名	価格
おくすり×6	100
毒消し×4	200
身代わりじぞう	5000
怒りの一撃の札	700
★シルバーレット	7000
★はしる雷撃の札	1000

【紋章師】

品名	価格
ダウンの封印球	25000
眠りの封印球	18000
ゴズの封印球	7000
宿す・はずす	1つ400ポッチ

トニー

森の村の村長の家にお世話になっている働き者の農夫。本拠地ＬＶ２以上で話しかけると仲間になり、本拠地の畑を開墾する。ちなみに加入後、森の村の村長から「ほうれん草のなえ」をもらえるぞ。

メグ＆からくりまる

トラン共和国出身の、からくり師を目指す鉄砲玉娘と、その師匠が作ったからくり人形。本拠地ＬＶ２以上で、ミューズ～グリンヒル間の関所に現れる。兵士との押し問答のあと話しかけると、２人同時（？）に仲間になる。

ムクムク

なぜか108星に選ばれた、赤いマントを身にまとったむささび。本拠地ＬＶ２以上で、パーティメンバーを５人以下にしてグリンヒル市国内のフィールドマップ上を歩いていると、いつの間にかパーティに入っている。

エミリア

グリンヒル市のニューリーフ学院の美人受付嬢。グリンヒル市潜入中に協力を約束しておくと、グリンヒル脱出後に正式に仲間になる。

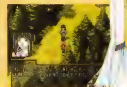
ジーン

出身地、年齢ともに不詳の謎の美人紋章師。グリンヒル市のニューリーフ学院で、紋章学を教えている。グリンヒル脱出後は、トゥーリバー市の自分の店に戻っている。そこで話しかけると仲間になってくれる。

ユズ

祖父とはぐれて困っている羊飼いの少女。本拠地ＬＶ２以上、グリンヒル脱出後のコボルト村で、迷子の羊を３匹探し出すと仲間に。

ビッキー

方向音痴のテレポート少女。マチルダ騎士団への抜け道の途中に、テレポートに失敗して出現。話しかけると仲間になる。加入後は１度行った場所に転送してくれる。

ストーリーチャート 3

ミューズ市②
ミューズ市に入り、ジョウストンの丘入口でイベント発生。
▼
街道の村
ロックアックス城に戻る前に、ここでフリーイベントを発生させよう。
▼
洛帝山
フリーイベントでパーティに加わったキャラ2人とともに、山頂を目指す。ハーピーとの戦闘後、ケントを救出。
▼
ロックアックス城下
城に帰ったあと、マイクロトフ＆カミューとともにマチルダ騎士団を脱出。
▼
本拠地
ラダトの街に偵察に行ったあと、戦争イベントに備える。
▼
戦争イベント
1度目は必ず撤退することになるので、本領を発揮するのは2度目だ。
▼
本拠地
本拠地入口でシーナを見かけたあと、大広間に戻るとイベントが進行。
▼
サウスウィンドゥ市②
サウスウィンドゥ市の市庁舎前で、フリード・Yが決意を新たにする。
▼
バナーの村
ラダトの街の船着き場から船に乗って南下。バナーの村の北側から山道へ。
▼
トラン共和国への山道
ワームを倒し、国境警備隊と話してトラン共和国の首都へ。
▼

ミューズ市②

ミューズとの国境でマイクロトフと合流し、ミューズ市の現状を調べることになる。ついでにコロネの街に行くのもいいだろう。また、フィールドでの出現モンスターも変わっているので、ホワイトタイガーが落とす返し刃の封印球が欲しいならここで粘ってみよう。

▲関所ではマイクロトフが同行者がパーティに入るのだ。

◀ミューズ市内では、ジョウストンの丘の門でイベントが発生するぞ。

街道の村

ミューズ市に向かうときに一度訪れているはずだが、ロックアックス城に戻ってしまうと、ゲーム終盤まで足を踏み入れられなくなる。だから、この村でできること（アイテムの購入やフリーイベントなど）は、すべてやっておくようにしよう。

▶交易所では珍しい品も扱っている。

◀掘り出し物に「レシピ26」が出たら、絶対に買っておくこと。

【宿屋】

泊まり1人	1人100ポッチ

【鑑定屋】

鑑定料	1つ200ポッチ

【道具屋】

品名	値段
おくすり×6	100
毒消し×4	200
すりぬけの札	500
かたあて	2000
炎のエンブレム	3300
★うさぎ設計図2	3000
★雷のアミュレット	7500
★守りの霧の札	1000
★レシピ	4200

フリーイベント 洛帝山での少年救出

▲この2人の旅人と一緒でなければ……

入手アイテム

けがわのマント	はしる電撃の札
雷のアミュレット	力の石
スキルリング	おくすりの封印球
ドラゴン設計図2	2000ポッチ
白馬設計図2	

BOSS ハーピー

非常に痛い風系の全体魔法を使ってくるので、水の紋章の"守りの霧"は必須。それから2回攻撃をしてくるので、残りHPは常にチェックしておこう。

LV	45
HP	7400
金	40000
アイテム	――

カミュー

マチルダ騎士団の赤騎士団長。軟派に見えるが、実は義に厚い。マイクロトフとロックアックス城に戻ったあとで、新同盟軍に加わる。

マイクロトフ

マチルダ騎士団の青騎士団長。実直な性格で、思い込んだら突っ走ってしまう頑固なところある。ミューズ市から一緒にロックアックス城に戻ったあとで、カミューとともに新同盟軍に加わる。

▼ここですぐに城内に入らないように。買い物が最優先だぞ。

◀このエリアにはゲーム終盤まで来ることができなくなる。

ロックアックス城下

ここでも街道の村と同様に、お城の中に入ってしまうとゲーム終盤まで足を踏み入れることができなくなってしまう。マイクロトフを城に送り届ける前に、買い物などは城下街ですべて済ませておくようにしよう。特に防具屋の掘り出し物で出現する「雷神のふく」は、女の子キャラに装備させるととても重宝するので、見つけたら即ゲットするようにしよう。ちなみにワカバがパーティにいない状態だと、宿屋にロンチャンチャンが出現するが、彼はこの時点では絶対に仲間にならない。試しにワカバを連れてきても、ロンチャンチャンは宿屋からいなくなってしまうのだ。

▲ラダトの街に偵察に行くと、王国軍の軍師クラウスと話をすることができる。このあと彼の軍と戦うことになるのだ。

キバとの決戦

ビクトールと一緒に偵察に行ったあと、ラダトの街には入れなくなる。その後は「寝る」→「大広間に行く」を繰り返すことでイベントは進行していく。2回の戦争イベントでは、キバの本隊のほかにラウド率いる第4軍が登場するが、こちらはまったく無視して構わないぞ。最初は必ず撤退することになるが、シュウの策に沿って行動すればイベントに勝利することができるだろう。

▲1回目の戦争イベントでは、必ずリドリーが戦線を離脱するぞ。

◀よほどのことがない限り、2回目の戦争イベントで負けることはない。

本拠地

ここがちょうどイベントの谷間になるので、今まで行った場所すべてに足を運んで仲間集めに励むのもいいだろう。物語を進めるには、本拠地の入口でシーナを見かけたあと大広間に行けばOK。そしてトラン共和国に向かうことになるのだ。

▶この場所に行くとシーナが登場。あとは大広間に行くだけだ。

シーナ

トラン共和国の現大統領レパントの息子。社会勉強のために諸国を放浪しているが、実は遊び呆けている。かなりの女好き。正式に仲間になるのは、トラン共和国との同盟を結んだあとになる。

トラン共和国に向かう前にサウスウィンドゥ市に行こう

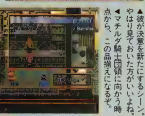
トラン共和国へ向かうときにフリード・Yから、「サウスウィンドゥへ寄らせてほしい」と頼まれるが、これを無視しても物語に影響はない。だが、彼の願いを聞き入れた方が、断然お話が盛り上がるぞ。またこの時点で、下の表にあるように商店に並んでいる品揃えが一新している。防具も強力な物が登場し、基本的な封印球もここで揃えられるのだ。特に、掘り出し物はここでしか手に入らないので、ちょくちょく訪れるといいだろう。

▲彼が決意を新たにするシーン。やはり見ておいた方がいいよね。

◀マチルダ騎士団領に向かう時点から、この品揃えになるぞ。

【宿屋】

泊まり	1人80ポッチ

【防具屋】

品名	価格
とんがりぼうし	1200
サークレット	3500
ブレスアーマー	1000
けんぽうぎ	3000
レザーアーマー	5900
ガードローブ	1700
マジックローブ	20000
竜鎧	23000
木の盾	300
鉄の盾	2500
ブーツ	800
かわのマント	1300
けがわのマント	3500
力おび	4800
★チュニック	200
★ハーフプレート	12000
★カイトシールド	4300
★しんくのマント	9000

【道具屋】

品名	価格
おくすり×6	100
特効薬×3	500
のどあめ×4	200
毒消し×4	200
眠りの風の札	700
土の守護神の札	700
守りの霧の札	1000
ほおあて	1000
すねあて	200
★ふるい本3かん	3000

【紋章師】

品名	価格
火の封印球	6000
土の封印球	4000
雷の封印球	6000
風の封印球	5000
闇の封印球	12000
★水の封印球	7000
宿す・はずす	1つ300ポッチ

バナーの村

トラン共和国への通過点となるバナーの村は、ラダトの街から川を上っていくと到着する。現時点ではこれといってイベントもないが掘り出し物は要チェック。またタルから「かくせいの封印球」が、民家のおばさんから「たねいも」が入手できる。

【宿屋】

泊まり	1人40ポッチ

【道具屋】

品名	価格
特効薬×3	500
すりぬけの札	500
身代わりじぞう	5000
よい首輪	5700
★バラの胸かざり	14000
★うさぎ設計図3	3500
★フルプレート	26000
★トマトのなえ	2600

バナーの峠

入手アイテム

- フルヘルム
- 銀の盾
- 翼かざり
- マジックリング
- 運の石
- 毒の封印球
- シリバーレット
- 特効薬

登場するモンスターが強いうえに道のりも長いので、かなりの難所と言える。ダンジョンの構造自体は意外と単純なので、回復アイテムなどを備えておけば大丈夫だろう。この峠はグレッグミンスターに行くたびに通ることになるぞ。

▲登場するモンスターは、どれも強敵ぞろいだ。

▶ここから下に通り抜けられるが、この時点では行っても意味がないぞ。

BOSS ワーム

怖いのは雷系の全体攻撃魔法。土の紋章の"守りの天がい"か水の紋章の"守りの霧"で回避しよう。縦1列を狙ってくる押しつぶし攻撃は、さほど痛くはないぞ。

LV	44
HP	4200
金	35000
アイテム	——

▲前作に登場した国境守備隊長のバルカスが、グレッグミンスターまで送ってくれるぞ。

ストーリーチャート 4

グレッグミンスター
城の謁見室でレパント大統領と会見し、トラン共和国と同盟を結ぶ。

▼

本拠地
ひと晩経ったあと、戦争イベントに突入。主要メンバーの装備を整えよう。

▼

戦争イベント
2回続けての戦争イベント。突入前に必ずセーブをしておくこと。

▼

ルカ・ブライトとの対決
3パーティを編成して、3回連続の戦闘になる。中盤最大の山場だ。

▼

グレッグミンスター

バナーの峠の奥からバルカスに送ってもらうとグレッグミンスターに到着する。前作をプレイした人にはたまらないシチュエーションが数多く登場するぞ。またこの街では、城内で2つ、街で2つアイテムが手に入るぞ。掘り出し物もチェックしよう。

【宿屋】

泊まり	1人50ポッチ

【道具屋】

品名	価格
おくすり×6	100
特効薬×3	500
のどあめ×4	200
はり×4	200
すりぬけの札	500
火炎の矢の札	700
炎の壁の札	1000
★ウィングブーツ	10200
★レシピ28	5700

【防具屋】

品名	価格
ひたいあて	12000
ハーフヘルム	7800
マジックローブ	20000
スケイルメイル	22000
竜鎧	23000
ガードリング	8500
雷のアミュレット	7500
マンゴーシュ	6500

【紋章師】

品名	価格
火の封印球	6000
雷の封印球	6000
タイタンの封印球	6000
イッカクの封印球	6000
ゴズの封印球	7000
★大地の封印球	16000
★流水の封印球	22000
宿す・はずす	1つ150ポッチ

▶ここでは重要な選択があるので、すぐに上に行かずに街で必ずセーブをしておこう。

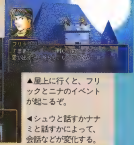
◀前作にも登場した「瞬きの鏡」を入手。これで街への移動がものすごく楽になるぞ。

重要 宿星キャラの選択イベント

レパント大統領との会談のとき、2人のキャラのうちどちらかを選ぶというシーンがある。これは完全な2択で、2人とも仲間になることは絶対にない。つまり108人の宿星メンバーは、プレイヤーによって異なるということなのだ。選択時に「ちょっと待ってください」を選ぶと、2人のメモを見ることができるので、よく考えてから決定しよう。

▲2人のうちどちらかを選ばなければいけない。これによって宿星が欠けることはない。

本拠地LVを3にしよう

グレッグミンスターとの同盟後に本拠地の大広間に戻ると、一連の会話のあと夜のシーンになる。このとき本拠地LVが3になっていれば、屋上でフリックのイベントが見られるぞ。まだ本拠地LVが2の人は、大広間に行く前に仲間集めをしておこう。

▲屋上に行くと、フリックとニナのイベントが起こるぞ。

◀シュウと話すかナナミと話すかによって、会話などが変化する。

戦争イベント

▲ここでの部隊編成は非常に重要。慎重にキャラを選ぼう。

ここでは2回連続で戦争イベントが起こるが、その都度セーブすることができるので、記録はマメにとっておこう。途中、ツァイから頼みごとをされるが、それをするのはいつでもいいので、無理にここでする必要はないぞ。

1回目 リドリー救出作戦

戦争イベント突入直前に、左の欄の写真を参考に移動力と治療を兼ね備えた部隊を編成しておこう。これで運良くリドリーが2ターン持ちこたえれば、3ターン目に治療が間に合う。もしダメでもリドリーは助かるぞ。

▲リドリーの部隊に隣接すれば、救出は成功したことになるのだ。

2回目 オトリでおびき出し作戦

この戦争イベントでは、シュウの策に従って行動すれば問題はない。ルカにダメージを与えさえすれば終了するが、3ターン目に黒騎士ユーバーとササライの援軍が登場し、ルックとササライの会話も見られるぞ。

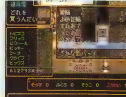
▲ルカの部隊に1ダメージでも与えることができればOKだ。

ルカ・ブライトとの対決

2回目の戦争イベントが終わったあと、1階ロビーに行くと物語が進行する。ルカとの戦いは、3パーティに分かれての連続戦闘になる。中盤最大のヤマとなるぞ。

▶ここから戦闘が3回連続で始まる。セーブ不可なので、パーティ編成に問題があったら即ロード。

下準備は入念に!!

◀3パーティの18人には、この時点での最強防具と、炎のエンブレム（男性キャラのみ）とガードリングを装備。武器LVも上げること。

パーティ構成は？

▶3部隊すべて回復魔法、補助魔法、攻撃専用の、役割分担をハッキリさせたパーティ編成をしよう。レベルも40近くあれば安心だ。

BOSS ルカ・ブライト

基本的に炎系の3回攻撃をしてくるので、水の紋章の"守りの霧"は絶対かけよう。それから前衛キャラには土の紋章の"土の守護神"をかけて、直接攻撃のダメージを軽減しよう。あとは紋章と武器攻撃（紋章を宿して追加効果を狙うのもいい）、協力攻撃などを織り交ぜつつ回復に重点をおこう。

LV	54
HP	6500
金	15000
アイテム	——

ここまでで仲間になるフリーキャラクター

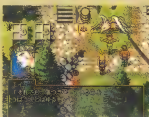
バド

マチルダへの抜け道にいる、動物の声が聞ける不思議な男。本拠地LV3以上で、動物キャラをパーティに入れて話しかけると仲間になる。このとき「聞き耳の封印球」を2つくれる。

エイダ&フェザー

自然と動物を愛する狩人の少女と、傷ついた若きグリフォン。本拠地LV2以上で、「聞き耳の封印球」を持った状態で森の村に行くとイベントが発生する。ここで「たすける」を選択し、ほかのグリフォン3体との戦闘に勝利したあと「聞き耳の封印球」を使えば、同時に仲間になる。なお、Lサイズキャラは全部で5体いるが、108星になるのは「聞き耳の封印球」を使った2体となるので注意しよう。

コーネル

ハルモニア神聖国に留学していたという、森の村に住む音職人の少年。本拠地LV3以上で、「おとセット」を持って行くと仲間になる。仲間になったあとは、本拠地内でウィンドウの変更を行ってくれる。

ジークフリード

伝説のユニコーン。コボルト村のフリーイベントクリア後、女の子がパーティにいる状態でコボルト村の森に出現。ただし本拠地LV2以上で「聞き耳の封印球」を使わないと仲間にならない。

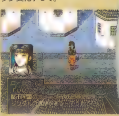
レブラント

ラダトの街で鑑定屋を営む男。本拠地LV3以上で、「せいじのつぼ」を持って行くと仲間になる。ちなみに「せいじのつぼ」はグレッグミンスターで買えるが、ムササビが落とす「？つぼ」を鑑定すると手に入る。ふさふさも「？つぼ」を落とすが、「しっぱいのつぼ」や「たこつぼ」の場合があるぞ。

ゴードン

グレッグミンスターでゴードン商会を営む交易商。本拠地LV3以上で、交易で 50000ポッチ以上儲けると仲間になる。この場合、グレッグミンスターとの交易でないと儲けはカウントされないぞ。

ローレライ

シンダル族の遺跡を追っている謎の女戦士。本拠地LV3以上で、グレッグミンスターにいるところに話しかけるだけで仲間になってくれる。ただし、このときキリィがパーティ内にいると、展開が多少変化するぞ。

アンネリー

楽団仲間とはぐれてしまった歌手。本拠地LV3以上で、トラン共和国との同盟を結んだあとサウスウィンドゥ市の宿屋に出現。その後、市庁舎の右前にいる。で、歌を聴くと仲間になる。彼女の歌についてはP.55のインタビューを参照しよう。

キリィ

シンダル族の遺跡を追っている男。本拠地LV3以上で、トラン共和国との同盟後、アレックスが仲間になっていればサウスウィンドゥ市に出現。本拠地のイベント後は同市に戻っているぞ。

ホイ

主人公の名を語って人々を騙しているこそどろ。本拠地LV3以上で、トラン共和国との同盟後、ラダトの街の酒場に出現。ちょっとしたイベントのあと仲間になる。本拠地に戻ると会話シーンも見られるぞ。

ボブ

トゥーリバー市のコボルト領にいる男。本拠地LV3以上で、仲間にしたキャラの人数が80人を超えると仲間になる。仲間にする前にも何度も話しかけることができ、仲間にしたキャラの人数によって会話の内容が変わっていくぞ。

協力攻撃一覧表

『幻想』シリーズの戦闘の、大きな特徴とも言えるのがこの協力攻撃。前作よりもさらにパワーアップして種類も増えたので、より戦闘を楽しむことができるだろう。もちろんお約束のものもあるぞ。

▶ここに紹介した以外にも協力攻撃はあるぞ。「いっしょに」コマンドを探そう。

攻撃名	メンバー	効果
おさななじみ攻撃	主人公＋ジョウイ	敵の周りを回ったあと、敵全体にダメージを与える。
兄弟攻撃	主人公＋ナナミ	敵１体に２倍ダメージ。１／８の確率でナナミがさぼる。
旅の一座攻撃	アイリ＋リィナ＋ボルガン	敵１体に２倍ダメージ。攻撃後、ボルガンがアンバランス。
クロス攻撃	ビクトール＋フリック	敵１体に1.5倍ダメージ。30%の確率でノックダウン効果。
忠犬攻撃	キニスン＋シロ	敵１体に1.5倍、同じ縦列の敵に0.5倍ダメージ。
めおと攻撃	フリード・Y＋ヨシノ	敵１体に２倍ダメージ。攻撃後、ヨシノがアンバランス。
タックル攻撃	ハンナ＋オウラン	敵全体に0.75倍ダメージ。攻撃後、２人ともアンバランス。
男気攻撃	リキマル＋アマダ	桜吹雪が舞い、縦一列の敵に２倍ダメージを与える。
ワンワン攻撃	ゲンゲン＋シロ ガボチャ＋シロ	敵１体に1.5倍ダメージ。組み合わせはどちらでもOK。
コボルト攻撃	ゲンゲン＋ガボチャ	敵１体にダメージ。20%の確率でコボルト100人攻撃になる。
ウィングホード攻撃	チャコ＋シド	敵１体に1.5倍ダメージ。30%の確率で毒の追加効果。
からくり攻撃	メグ＋からくりまる	敵全体にからくりまるの通常ダメージを与える。
おっかけ攻撃	フリック＋ニナ	敵１体に2.5倍ダメージ。20%の確率でニナがほかほかに。
騎士攻撃	マイクロトフ＋カミュー	敵１体に２倍ダメージ。30%の確率でアンバランスに。
美青年攻撃	フリック＋カミュー＋マイクロトフ	敵１体に1.5倍ダメージ。25%の確率で即死効果。
弓攻撃	キニスン＋エイダ	弓を乱射し、敵全体に0.5倍ダメージを与える。
ダブルモンスター攻撃	ジークフリード＋フェザー	敵１体に３倍ダメージ。攻撃後、２体ともアンバランス。
モンスター使い攻撃	バド＋フェザー＋ジークフリード	敵１体に1.5倍ダメージ。モンスターが怒り状態になる。
にせもの攻撃	主人公＋ホイ	トンファー同時攻撃（ホイは失敗）で敵１体に通常ダメージ。
親子攻撃	ツァイ＋トモ	槍の同時攻撃により、敵前列に１倍ダメージを与える。

モンスターデーター覧表
トゥーリバー～バナーの峠

今回の攻略範囲内で登場するモンスターと、Vol.94では紹介できなかったモンスターをまとめて掲載するぞ。倒したときに手に入る可能性のあるアイテム（骨董品の場合は鑑定後の名称で表記）も完全網羅。モンスターからしか入手できない貴重なアイテムもあるので、アイテム集めをしたい人は表を参考に頑張ってみよう。なお、トゥーリバー市には「おうこくへい（剣）」は登場しないのであしからず。

▶やっぱり落とすアイテム狙いで戦いたいよね。

モンスター	LV	HP	金	出現場所	アイテム
アルマジロン	18	120	350	ハイランドとの国境	ブレスアーマー
あるまじろん	25	70	7000	ハイランドとの国境	しっぱいのつぼ 花びん 青竜のつぼ
ころしやうさぎ	19	170	300	ハイランドとの国境	カおび
おうこくへい（剣）④	19	90	150	ハイランドとの国境	かたあて
おうこくへい（槍）④	19	110	150	ハイランドとの国境	ちんもくの封印球
おうこくへい（弓）④	19	80	150	ハイランドとの国境	おくすり×６
おうこくへい（剣）⑤	19	80	150	ミューズ市①	木の盾 おべんとう×５
おうこくへい（槍）⑤	19	100	150	ミューズ市①	おくすり×４
おうこくへい（弓）⑤	19	70	150	ミューズ市①	オオタカの封印球
しょうたいちょう③	22	120	400	ミューズ市①	サークレット
むささび	18	75	150	サウスウィンドゥ市周辺フィールド	おくすり×６ おくすりの封印球 せいじのつぼ
ブラックバニー	19	120	350	サウスウィンドゥ市周辺フィールド	かたあて
ターゲットレディ	20	130	600	サウスウィンドゥ市周辺フィールド	ピクシーの封印球 ドリアドの封印球 ニンフの封印球
グリフォン	21	135	550	風の洞窟	風の封印球 風のぼうし
ゴズ	23	170	500	風の洞窟	特効薬×３ ゴズの封印球 やきにく×３
ソーサラー①	22	110	450	風の洞窟	すりぬけの札
にちりんまおう	24	350	700	風の洞窟	ぬりかべの封印球
ゾンビ（A）	24	140	100	ノースウィンドゥの城	しっぱいのつぼ
ゾンビ（B）	24	160	120	ノースウィンドゥの城	のろい人形 ハーフヘルム

名前	LV	HP	金	出現場所	アイテム
かげおとこ	25	220	300	ノースウィンドゥの城	毒消し×4
ソーサラー②	26	170	500	ノースウィンドゥの城	さかなのバッチ
ちゅうちゅう	27	180	600	トゥーリバー市周辺フィールド	特効薬×2 バランスの封印球
イワマジロン	26	140	550	トゥーリバー市周辺フィールド	かめ設計図1
いわまじろん	33	120	15000	トゥーリバー市周辺フィールド	和え皿 中国え皿 しょうべんこぞう
セイレーン	27	110	800	トゥーリバー地下水路	バンシーの封印球 水のアミュレット
マッドシャーク	28	110	800	トゥーリバー地下水路	ガードリング レシピ21 ひらき×5
デビルアイ	28	150	600	トゥーリバー地下水路	トンビの封印球
シャドウ	29	130	900	トゥーリバー地下水路	のどあめ×4 マンゴーシュ
おうこくへい(剣)⑥	32	120	500	トゥーリバー市	鉄の盾
おうこくへい(槍)⑥	32	110	500	トゥーリバー市	チェインメイル
おうこくへい(弓)⑥	32	95	500	トゥーリバー市	おくすり×6
しょうたいちょう④	34	170	700	トゥーリバー市	特効薬×3
ミラージュ	31	220	800	コボルト村	炎のエンブレム
イーグルマン	32	180	1100	コボルト村	倍返しの封印球 レシピ12 サンドイッチ×4
ひいらぎこぞう②	15	45	100	グリンヒル市周辺フィールド②	はり×3 あおじる×4
びんぼうがみ	29	165	5	グリンヒル市周辺フィールド②	ひよこちゃん かめ設計図2 騎士のぞう
ビッグフロッグ	30	200	600	グリンヒル市周辺フィールド②	守りの霧の札 あまからに×4
スイカズラー	31	167	750	グリンヒル市	バイパーの封印球
おばけばな	32	90	800	グリンヒル市	はり×4
ひいらぎこぞう③	15	45	100	グリンヒル市	おくすり×3 あおじる×4
ひいらぎのせい	32	170	1200	グリンヒル市	トゥシューズ ドリアドの封印球
おうこくへい(剣)⑦	33	130	700	グリンヒル市	炎の壁の札 ひたいあて
おうこくへい(槍)⑦	33	120	700	グリンヒル市	おくすり×6 スケイルメイル
おうこくへい(弓)⑦	33	110	700	グリンヒル市	けがわのマント
ひいらぎこぞう④	15	45	100	マチルダ騎士団への抜け道	ばんしゃくセット あおじる×4
ひいらぎババ	32	650	1300	マチルダ騎士団への抜け道	守りの天蓋の札 よい首輪 たねいも
ナメゾンビ	33	320	1000	マチルダ騎士団への抜け道	雷のアミュレット レシピ29
ドレミのせい(赤)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ドレミのせい(青)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ドレミのせい(黄)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ドレミのせい(緑)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ドレミのせい(桃)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ドレミのせい(水色)	33	230	900	マチルダ騎士団への抜け道	音セット2
ピンクバード	34	210	2000	マチルダ騎士団周辺フィールド	シルフの封印球 スカンクの封印球
ファントム	35	250	1500	マチルダ騎士団周辺フィールド	いやしの風の札×3
タイムナイト	35	160	1700	ミューズ市周辺フィールド②	特効薬×4
ホワイトタイガー	35	230	3000	ミューズ市周辺フィールド②	返し刃の封印球
おうこくへい(剣)⑧	36	180	900	ミューズ市②	ハーフヘルム
おうこくへい(槍)⑧	36	180	900	ミューズ市②	スケイルメイル
おうこくへい(弓)⑧	36	160	900	ミューズ市②	特効薬×4
いずな	34	120	1200	洛帝山	しっぱいのつぼ ロひろつぼ くろいつぼ
アサシン	35	140	1100	洛帝山	すりぬけの札
ピクシー	36	60	2000	洛帝山	毒消し×6 ピクシーの封印球
ホークマン	37	260	1400	洛帝山	かめ設計図3 オオタカの封印球
リンリン	36	150	2300	バナーの峠	バリアーの封印球 ダイエットランチ×5
ランラン	36	140	2000	バナーの峠	おくすり×6 シルバーレット
テンテン	36	130	1500	バナーの峠	しのびふく
トラ	37	180	3500	バナーの峠	まどセット1
サムライ	38	250	2500	バナーの峠	のろい人形 中国え皿 ぼんさい
はくろうぐん(剣)	39	190	2000		はしる電撃の札
はくろうぐん(槍)	39	205	2000		特効薬×3

本拠地システム

本拠地は仲間が増えるたびに、規模が大きくなり施設も増えていく。ここではその本拠地について詳しく説明していくぞ。また、下の大きな表はキャラが仲間になるのが後半でも、その施設ができる時期が記してある。キャラが仲間になる条件とは意味合いが違うので、勘違いしないようにしよう。

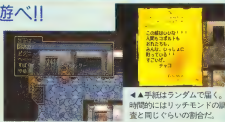
◀宿星キャラの秘密を知ることができる。結果は一定時間後だ。

本拠地LVの上がり方と施設の関係

LV	仲間の人数	イベント
1	1～30人	ノースウィンドゥ攻防戦後
2	31～61人	トゥーリバー防衛戦後
3	62～100人	キバとの対決後
4	101人以上	グリンヒル解放後

LV	施設	効果	必要キャラ
本拠地LV1	酒場	パーティメンバーの編成を行うことができる	レオナ
	倉庫	アイテムを預かってくれる	バーバラ
	宿屋	HP、魔法使用回数が全回復する(無料)	ヒルダ
	道具屋	道具の売買ができる。進行に応じ商品も増加	アレックス
	防具屋	道具の売買ができる。進行に応じ商品も増加	ハンス
	かじ屋	武器を鍛えたり、武器に紋章を宿したりできる	テッサイ
	約束の石版	仲間になったキャラを一覧することができる	ルック
	部隊編成	戦争イベントの部隊編成を行うことができる	アップル
	地図	全体マップで各街の場所と説明が見られる	テンプルトン
	風呂	HP、魔法使用回数が全回復する	テツ
	目安箱	仲間からのお手紙を読むことができる	——
	おばあちゃんの知恵袋	ためになる豆知識を教えてくれる	タキ
	探偵	仲間キャラの秘密や仲間にする方法を調べる	リッチモンド
	賭場	チンチロリンを遊ぶことができる	シロウ
	釣り	釣りゲームができる。魚は料理の材料になる	ヤム・クー
本拠地LV2	レストラン	レシピや材料によって料理を作ってくれる	ハイ・ヨー
	畑	「たね」や「なえ」を渡すと野菜を育ててくれる	トニー
	牧場	「こうし」や「こひつじ」を渡すと育ててくれる	ユズ
	紋章屋	封印球を購入したり、紋章を宿したりできる	ジーン
	鑑定屋	「?」の付いたアイテムを鑑定してくれる	レブラント
	図書館	「古い本」(全12巻)を読むことができる	エミリア
	テレポート	1度行った場所へ瞬時に移動できる	ビッキー
	守護神	設計図によって守護神像とその効果が変わる	ジュド
本拠地LV3	交易所	骨董品を物々交換してくれる	ゴードン
	札作り	紋章を札に作り替えてくれる	ラウラ
	展望台	本拠地の全景を見ることができる	——
	窓職人	ウインドウのデザインを変更してくれる	テンコウ
	音職人	決定音、キャンセル音などを変更してくれる	コーネル
	吟遊詩人	サウンドテストができる	アンネリー
LV4	銅像	一番多く敵を倒したキャラの銅像が立つ	ジュド

目安箱で遊べ!!

ランダムで宿星キャラから手紙がくるのが目安箱。一定時間が経過すると内容が一新されているぞ。手紙がないときは、ロードし直したりしてみよう。

◀▲手紙はランダムで届く。時間的にはリッチモンドの調査と同じぐらいの割合だ。

本拠地のお楽しみ

ミニゲームで遊べ!!

活動の拠点であるだけでなく、遊びの場でもある本拠地。今回は、そんな遊びの中心でもあるミニゲームをまとめて紹介する。このほかにもミニゲームはいくつか存在するぞ。

チンチロリン

前作のように勝ち金をそのまま賭けることはできなくなったが、よりリアルになったチンチロリン。最高3000ポッチしか賭けられないが、その面白さは保証するぞ。

◀大儲けはできないが、勝てばそれなりに儲かる。

魚釣り

簡単だけど奥が深くて思わずハマってしまう魚釣り。素速く連打したいときは、L1ボタンと◎ボタンを交互に連打するとうまくいくぞ。

◀この位置を常にキープするように連打しよう。

魚	条件
白身魚	なし
貝	白身魚を2つ釣り上げると釣れるようになる
えび	貝を2つ釣り上げると釣れるようになる
サーモン	えびを2つ釣り上げると釣れるようになる

モグラたたき

反射神経が要求される、ちょっと難しめのミニゲーム。キー操作は親指で行うより、各ボタンにそれぞれ指を置いた方が早く反応できるぞ。ごほうびは以下の通り。

ランク	ごほうび
初級	もぐらヘルム
中級	もぐらシールド
上級	もぐらスーツ

▲ごほうびとしてもぐら防具が手に入る。上級以上は画面が回転するぞ。

お風呂で遊べ!!

顔が赤くなるまで入ると"ほかほか"になるお風呂。変更できるお風呂の数は、そのまま本拠地LVに対応しているぞ。骨董品を飾ったりお風呂用アイテムを装備するのも楽しい。

◀「ぱんしゃくセット」などのお風呂用アイテムも存在するぞ。

発見 お風呂イベント

特定のキャラの組み合わせで、特定のお風呂に入るとお風呂イベントが発生することがあるのだ。いろんな組み合わせを試してみよう。

▼これは主人公とビクトールとフリックだけで入った場合だ。

音楽担当・東野美紀さんに聞く『幻想Ⅱ』の楽しみ方

特別インタビュー 第2弾

ストーリーもさることながら、音楽も絶品の『幻想水滸伝Ⅱ』。今回の開発者インタビュー第2弾では、前作に引き続き音楽を担当された東野美紀さんにいろんな質問をぶつけてみたぞ!!

まるでRPGのような開発現場でした(笑)

――今、読者のみんなは東野さんの曲を聞きながらプレイしていると思いますが、今の心境は?

東野美紀さん(以下東野、敬称略):なんか、〝まな板の上の鯉〟って感じです(笑)。サウンドって出しゃばり過ぎてはいけないんですよね。シナリオだけでも十分に感動を得られるゲームだと思うので、それを邪魔しないよう気を付けました。

――『幻想水滸伝Ⅱ』はプレイされましたか?

東野:それはもちろんです! 最初にシナリオを読んでからイメージを膨らまして曲を作るんですよ。実際にゲーム画面を見ることができたのはだいぶあとだったんですけど、違和感がないか、曲の長さはあっているかとか、必ずチェックしてます。もちろん、最初から最後までひと通り。あと難しい条件でないと発生しないイベントは、プログラマーさんにお願いして見せてもらってチェックしました。

――ご自分で作曲した音楽が、ゲームの一部として流れてくるのって、どんな感じなんでしょう?

東野:自分のイメージとピッタリ合ったときは「シメシメ……」って感じですよ(笑)。悲しいとか楽しいとかって人によって受けとめ方が違いますけど、シナリオを読んで感じた私の解釈で作った曲が画面にハマったときは、「これで良かった」と思いますね。

◀音楽だけでなく、開発段階からミーティングに参加していたという東野さん。掲載しきれないほどの貴重なお話を、いっぱい語ってくれました

――オープニングムービーなどにワルシャワ・フィル・ハーモーニーを起用したと伺ったんですが、なぜワルシャワなんですか?

東野:まず私がワルシャワ・フィル・ハーモニーの音楽をすごく気に入っていたことです。それと今回、戦争という激しいイメージがあったので、大国に挟まれて侵略や掠奪など歴史の背景のあるワルシャワが『幻想水滸伝』のイメージと重なったからです。収録のオフの時間にワルシャワの街を歩いたんですけど、いまだに戦車とか置いてありましたよ。

――今回、歌がいろいろ入ってますよね。オープニングの歌は外国人の方ですか?

東野:実は民謡の歌い手さんなんですよ。

――え!? 日本人なんですか? じゃ、アンネリーの歌は誰なんですか?

東野:別の人です。いずれお話しすることがあると思いますけど、今は内緒です(笑)。ちなみに彼女が歌っているのはイタリア語です。

――ううっ。早く知りたいですねぇ。では話は変わって、作曲する上で苦労したことは何ですか?

東野:やっぱり画面に合うかどうかですね。どこで曲を切るかも大事だし。あとはゲーム全体の曲のバランスを取るのに苦労したって感じですね。何人かで手分けしているんですけど、曲を作るだけでもかなりギリギリまでやってましたし。それをまたチェックする作業も、最後の最後まで粘りましたね。本当に大変でした(笑)。

――音楽制作の中で印象深かったことは?

東野:RPGの制作とかって、本当にRPGの世界みたいな感じがするんですよ。スタート時は10数人のチームで始まったのが、だんだん人が増えていって……。もう切羽詰まってくると逃げ出したくなるときもあるんですけど(笑)。自分では絶対にできないと思っていても、やっていくうちに経験値が上がっていって、なんかできるような気になるというか。だからそれが終わったときの喜びといったら、もうすごいエンディングを迎えたって感じですよ!

――現実世界でも『幻想水滸伝Ⅱ』だったんですね。

東野:そうですね。本当に「もうダメだ!」って倒れたりとか(笑)。

――リキマルみたいにお腹が減って倒れたんじゃないですよね?

東野:(笑)!

■東野美紀さんPROFILE
アルバイトからコナミのサウンドに勤務し、FCからSFCなど音楽を手がけてきた。おもな作品には、PCエンジン版『ときめきメモリアル』、PS『ヴァンダルハーツ』などがある。

――ご自分でお気に入りの曲ってありますか?

東野:ピアノの曲で「回想」っていうのがあるんですけど、あれは、わりと自分らしい曲だなという印象があってお気に入りなんです。あの曲をエリック・サティ風にしたのとか、ちょっと悲しい感じにしたのとか、別バージョンが4つくらいあります。

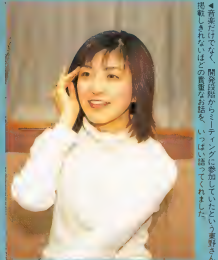
――コボルト村の曲はどうですか(笑)?

東野:あの曲はヘルプの女の子がミニゲーム用に作ってくれていた曲なんです。でもできた曲があまりにも良かったので、「これコボルト村に使えるよ」ってことになったんですよ。私もあの曲は気に入っていますよ、ええ(笑)。

――サントラで何度もリピートしながら聞いていますよ(笑)。

東野:よかった。プレイしたあとでもう1度サントラで確認していただけるような聞き方をしてもらえるんだったら、作曲者冥利につきるというか(笑)。今回のサントラはすごく迷ったんですよ。どうしても2枚にも納まりきらなくて、抜粋とかも考えたんですけど、どれも削れないんですよ(笑)。2枚組で2巻と大ボリュームになっちゃったんですけど、ぜひ買ってくださいね!

――それでは、最後にユーザーへのメッセージをお願いします。

東野:『幻想水滸伝Ⅱ』は多くの人物が登場するだけでなく、2~3時間の映画や連続ドラマよりもはるかに多くのドラマが詰め込まれていると思うんです。こういったゲームは珍しいので、ぜひすみずみまで味わっていただけたらと思います。本当に盛りだくさんな内容なので、骨の髄まで楽しんでもらえたらなあと思います。

――どうもありがとうございました。

ゲームサントラが発売中!!

ワルシャワ・フィル・ハーモニーによる壮大なサウンドやラテン語で歌われたテーマ曲など、『幻想水滸伝Ⅱ』の音楽のすべてがここに収録。各2枚組の2巻が、昨年12月23日にリリースされたぞ。売り切れ続出、CD売場へ急げ! Vol.1:¥3,364(税込)、Vol.2:¥3,364(税込)、COMPLETE BOX:¥6,000(税込)初回限定。発売元:コナミ㈱/販売元:キングレコード㈱

◀2巻がセットになった、初回限定BOXが超お買い得だぞ。

封神領域エルツヴァーユ

初級者から上級者まで楽しめるゲームシステム、奥の深い背景設定、個性豊かなキャラクターと、魅力たっぷりの対戦ACT『エルツ』。今回の記事を参考にして、みんなも『エルツ』を隅々まで楽しんじゃおう！

勝つために必要な知識とテクニックを公開！

既存の対戦格闘ゲームとはかなり異なったシステムを持つ『エルツ』。✚キーと２つのボタンだけで操作できたり、簡単なコマンドで派手な必殺技が出せるだけに、これまで対戦格闘ゲームが苦手だった人でもすぐに楽しめるのだ。とはいえ、難易度の高いCOMや熟練プレイヤーに勝つには、行き当たりばったりのプレイをしていてはダメ。『エルツ』ならではの約束事を覚え、それを生かした戦い方をする必要があるからだ。今回は実戦で役立つ知識やテクニックを紹介していこう。

封神領域 エルツヴァーユ	
発売中 対戦ACT	▶¥5,800　▶ユークス ▶MC(1ブロック)

STEP1 基礎編 システムを把握しよう

遠距離通常攻撃＜必殺技(飛び道具)

遠距離通常攻撃と、同じ高さを飛ぶ飛び道具系の必殺技が空中でぶつかった場合、必殺技が一方的に勝つ。こういう状況で遠距離通常攻撃が勝つのは、相手が必殺技を出す前に攻撃が当たった場合だけなのだ。

崩した後の技の制約

相手の体勢が崩れているときに攻撃を当てると、いつもと異なる喰らい方をする。浮かし攻撃からの連続攻撃なども決まらなくなっているのだ。

▶さらに崩し技を当てても、ふっ飛ぶだけ。

▶浮かし攻撃を決めても上に浮いてくれない。

攻防ともに"2択"が基本

写真は順に「中・遠距離捕縛攻撃＆ステップ捕縛攻撃」、「飛び道具系の必殺技＆飛び道具系の派生必殺技」、「近距離通常攻撃＆近距離捕縛」という組み合わせ。攻撃する側は相手がどういう行動を取るか（ステップする／しない、防御する／しない）を読んで、うまく使い分けていこう。もちろん、相手の行動を読んで行動するのは防御する側も同じだ。なお、ここでは"2択"と表現しているが、厳密な意味で「両方を同時に防ぐ手段がない」訳ではない。下の例でも、投げ抜けをする、防御したりバックステップする、パワーアップ版必殺技などの無敵を利用する、といった防御方法がちゃんと用意されているからだ。

STEP2 実践編1 近距離での攻防

近距離通常攻撃からの派生

慣れないうちは⒜ボタンを２回以上押して３撃目まで出してしまいがち。しかし、そのメリットはあまりない。攻撃力は必殺技に派生させた方が高いし、すべて防御されてしまうとかなり不利になるからだ。しっかりと１回で止め（これで２撃目まで出してくれる）、別の技に派生させるようにしよう。初級者には投げ技への派生（２撃目を出している間に「↓」と入力）がオススメ。慣れてきたら崩し攻撃、浮かし攻撃、ジャンプ攻撃などへの派生も狙ってみよう。

▲１～２撃目が防御されると必殺技もまず当たらない。

▼相手が防御を解くタイミングを読んで技を決めたい。

近距離通常攻撃を受けたら…

１～２撃目を防御できなかった場合、無理に反撃しようとせず３撃目を防御しにいくのが基本。うまく反撃できても相打ちがいいところだし、相手の浮かし攻撃や崩し攻撃を喰らって追い打ちされる可能性を考えると、下手に手を出さない方が無難なのだ（ただし、投げ技には負けてしまう）。１～２撃目を防御できたら反撃のチャンス。投げ技やジャンプ攻撃を狙ってみよう。攻撃が当たる直前に防御して相手の攻撃をはじいた場合も、すぐに攻撃すること。

▲１～２撃目を防御できたら、反応よく反撃しよう。

▼３撃目をかわしつつ、ジャンプ攻撃を決めるところ。

　※コマンドはキャラクターが右を向いている場合のものです。

STEP2 実践編2 相手の体勢を崩したあとの攻め

相手との距離が遠い場合

基本はヒザつき攻撃（崩れている相手に遠距離滑空攻撃）からの滑空３連攻撃（浮いている相手に滑空攻撃）。パワークリスタルを使用しない連続攻撃の中ではもっとも威力があるため、この攻撃を常に意識していよう。遠距離で牽制用に出した崩し攻撃がたまたま当たった場合などは、反応が遅れがち。そんなときもあわてずに遠距離捕縛攻撃などを出すこと。射程の長い必殺技でもいい。

◀遠すぎたり反応が遅れたときも遠距離捕縛などで確実にダメージを与えよう。

▲相手の体勢が崩れたのを確認したら、すぐに滑空攻撃のコマンド（→→＋Ⓐ）を入力。

▲この間は見ているだけ。コマンド入力が遅すぎると、この後に反撃を受けてしまう。

▲ヒザつき攻撃が決まり、相手を浮かせたところ。左右位置を確認し、再び滑空攻撃へ。

▲滑空３連攻撃。これもコマンド入力が遅すぎると相手に回復され、防御されてしまう。

相手との距離が近い場合

ヒザつき攻撃には、相手との距離が近いと出せないという欠点がある（滑空攻撃になる）。バックステップしてから出すことも可能だが、反撃される可能性が高まるので別の攻撃にした方がいいだろう。崩した相手に対してもっとも大ダメージを与えられる攻撃は超必殺技なので、これを積極的に狙うといい。捕縛攻撃を狙うなら、威力が高い背後からの近距離捕縛がオススメ。回り込んでから投げるのだ。

▼相手の背後に回り込み、背後からの投げを狙うのもいい。

▲パワークリスタルがあるなら超必殺技を狙うのが堅実。

STEP2 実践編3 狙ってみたい連携攻撃

遠距離通常攻撃を防御させておいての捕縛攻撃

相手の動きを牽制するには防御させてしまうのが一番。防御ポーズを取っているときは動けないし、攻撃も出せないからだ。ここで紹介しているのは防御中の相手を捕縛攻撃で投げてしまうという理想的な攻撃方法。遠い間合いで遠距離通常攻撃を出すと、弾が飛んでいる間に自分が動けるようになる。すぐに捕縛攻撃を出して、防御中の相手を投げてしまおう。この連携では遠距離通常攻撃を防御させられるかが最大のポイントとなる。なお、最初にダウンさせると起き上がるタイミングを相手に決められてしまうため、そうならない技で間合いを離すようにしよう。

▲まずは適度に間合いを離す。理想は相手がダウン状態にならない必殺技だ。

▲相手の動きに合わせて遠距離通常攻撃を出す。これを相手に防御させるのだ。

▲すぐに捕縛攻撃へ。相手が防御中の硬直状態から抜け出していない限り、攻撃が決まるはず。

▲あとは見ているだけ。捕縛攻撃が決まった後、すぐに攻撃体勢に入れるように準備しておこう。

相手の行動を誘うための各種テクニックを紹介！

遠距離では飛び道具を撃っても楽に避けられてしまうため、捕縛攻撃中心の戦い方になる。しかし、間合いを詰める動きを見せることで、相手の反撃を誘うことができるのだ。このようにして相手の行動を誘ったら、そのスキに攻撃しよう。

▲直線的な攻撃だけに頼るのは危険。このように相手の動きを予測して攻撃を〝置いて〟いこう。

◀遠距離通常攻撃で相手の動きを牽制し、すぐに走る。

◀反応しようとした相手が放つ必殺技をかわして……。

◀硬直中の相手に攻撃を決める。写真は翠の必殺技だ。

突進系の必殺技を防御させて回り込む

ダンザイバーの「↑＋Ⓐ」や幽祢の「↑＋Ⓐ」といった突進系の必殺技は、相手に防御されてもはじかれることがない（全キャラが使用できる滑空攻撃は防御されるとはじかれ、大きく浮かされてしまう）。それどころか、出す間合いや角度次第では相手の背後に回り込むことまでできるのだ。この状況を利用すると下の連続写真のような「突進系の必殺技を防御させる→背後に降り立つ→背後からの近距離捕縛で投げる」といったこともできる。ただし、背後に回り込めなかったり、逆にはるか後方まで突き抜けてしまうこともあるため、過信は禁物。あらかじめ「PRACTICE」で効果的な間合いを調べておこう。

STEP3 キャラ別攻略

各キャラクターのオススメ戦法をまとめて大紹介!!

完全懲悪【かんぜんちょうあく】ダンザイバー

◀すぐ△を押せばダウン攻撃になる。

崩し攻撃を積極的に狙おう

頼るべき必殺技は、崩し攻撃にもなっている飛び道具。派生必殺技を織り混ぜて使い、相手に読まれないようにしよう。防御が固い相手なら通常技、必殺技を問わず飛び道具をどんどん出して動きを封じるといい。そして、いきなり捕縛攻撃（ステップ捕縛攻撃）を仕掛けるのだ。間合いによっては「↑＋△」を防御させて回り込むことを考えてもいい（P.57参照）。近距離通常攻撃の１撃目がダウン攻撃になるため、近距離捕縛の後には△を連打してみよう。

←＋△

▲大きな弾を撃つ崩し攻撃。派生必殺技は奥と手前に同じ弾を撃つ。スピードがあり、攻撃範囲も広いので使い勝手はいい。

→＋△△

▼前方をなぎ払うように攻撃する派生必殺技。相手が回り込もうとする素振りを見せたら、牽制の意味も込めて出してみよう。

アルティ・アル・ラーゼル

◀相手の起き上がり攻撃には注意！

飛び道具を駆使して戦おう

飛び道具の「←＋△」と「←＋△△」を使って相手の動きを牽制し、スキを見て崩し攻撃や捕縛攻撃を出していこう。アルは小柄で近距離通常攻撃のリーチが短いため、相手に近づかれる前に必殺技などでダメージを与えていきたい。打撃技の「↑＋△△」は相手の飛び道具を相殺するのに役立つ。防御代わりに出せば、突っ込んできた相手を攻撃することも可能だ。ただし、必殺技の常として硬直時間があるし捕縛攻撃にも弱いため、間合いが開いたら使わないこと。

←＋△

▲前方に小さ目の弾を発射するという崩し攻撃。射程距離はそこそこだが、スピードがやや遅いため、使い勝手はもうひとつ。

↑＋△△

▼周囲にバリアを張るようにして攻撃する。攻撃範囲は狭いが全方位に対応しているため、接近戦時にいきなり出すと効果的。

天法院慧矢【てんぽういんけいや】

◀近距離通常攻撃は当たらない。

パワークリスタルを使おう

崩し攻撃よりも「←＋△△」というコマンドの飛び道具を狙っていこう。この技は地を這っていく関係で相殺されにくいからだ。しかし、一番の特徴は、当たるとパワークリスタルを手に入れられるという点にある。つまり、彼は他キャラよりも超必殺技やパワーアップ版必殺技を積極的に使っていけるのだ。この技は直線的な攻撃なので、多用していると相手は奥や手前に移動しつつ反撃するようになるはず。そうなったら崩し攻撃の派生版を狙ってみよう。

←＋△

▲青い弾を撃つ崩し攻撃。弾が小さいため、相殺されやすいという欠点がある。奥と手前に弾を撃つ派生必殺技と使い分けよう。

←＋△△

▼地を這う飛び道具。必殺技版（←＋△）より速度は遅いが、当たるとパワークリスタルを１つ入手できるメリットは大きい。

エリル・ブローズ

◀相手は横を向いてダウンする。

必殺技に頼りすぎないこと

牽制用の技は、崩し攻撃よりも「←＋△」の飛び道具の方が効果的。ただしこの技は直線的に攻撃するので、奥や手前にステップされるとスキができる。あくまでも相手の動きを止める目的で使おう。「↑＋△」と「↑＋△△」の突進技は攻撃範囲こそ広いものの、出るまでにやや時間がかかるため、使いどころが難しい。防御されたあとのスキも大きいので、反撃を覚悟した上で出すこと。あとは、いかにして崩し攻撃や捕縛攻撃を決めるかがポイントになってくる。

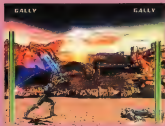
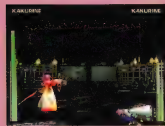
←＋△

▲崩し攻撃。小さくて白っぽい（見づらい）飛び道具を撃つため、ほかの必殺技の合間にいきなり出すと、喰らってくれることも。

←＋△△

▼相手の足下をなぎ払うように襲う飛び道具。相手が回り込もうとしていたら、この技で牽制するといい。ただし多用は禁物だ。

姫野 翠
【ひめのみどり】

◀相手はかなり近くでダウンする。

「↑＋ⓐⓐ」を使いこなせ

彼女の飛び道具には、相手の体勢を崩したり、ふっ飛ばしたりする効果がある。防御されてもいいので、どんどん撃っていこう。使うタイミングが難しいのは「↑＋ⓐ」と「↑＋ⓐⓐ」の突進技。前者は近距離通常攻撃が届かないくらいの間合いからいきなり出すことで、後者は相手が飛び道具を出しそうなタイミングで出すことで、それぞれ当てやすくなるだろう。とくに「↑＋ⓐⓐ」は出かかりの小ジャンプで相手の飛び道具を避けられるので、うまく使いたい。

▲棒状の緑色の弾を撃つ崩し攻撃。モーションが大きいため、慣れた相手には見切られやすいのが難点。派生技と使い分けよう。

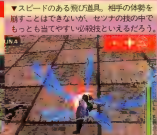
▼ふっ飛ばし要素のある飛び道具。相手との間合いを離したいときなどに使っていこう。ただし、至近距離で防御されると危険。

斎月セツナ
【さいづきせつな】

◀近距離通常攻撃後は、やや離れる。

飛び道具を使い分けよう

彼女の主攻撃となるのは「←＋ⓐ」で出せる飛び道具。素早く剣を投げつける技で、当たった相手はその場に崩れ落ちてしまう。近距離通常攻撃が当たらないくらいの間合いからいきなり出せば、当たる確率もアップするはずだ。派生技の「←＋ⓐⓐ」は攻撃範囲こそ広いが、近くにいる相手には当たらない。間合いが開いたときの牽制技として使おう。もちろん、崩し攻撃も多用していい。「↑＋ⓐ」系の打撃技はジャンプする高さが低いため、意外と当てにくい。

▲水色の鳥の形をした弾を撃つ崩し攻撃。同じく崩し攻撃になっている派生技とうまく使い分けて、相手の動きを封じよう。

▼スピードのある飛び道具。相手の体勢を崩すことはできないが、セツナの技の中でもっとも当てやすい必殺技といえるだろう。

ガリィ・'バニッシュ'グレッグマン

◀投げた後は、かなり離れてしまう。

少しでも離れたら「←＋ⓐ」

飛び道具の「←＋ⓐ」の使い勝手がとてもよい。多数の弾がそれぞれ独立して飛んでいくため、相手の必殺技を相殺しつつ当てることもできるからだ。少しでも間合いが開いたら、この技を連発してもいいだろう。そのほかの技では、崩し攻撃にもなっている「→＋ⓐ」が強力。これらの飛び道具を駆使して戦っていこう。それ以外の必殺技では、バリア代わりに使える「→＋ⓐⓐ」や、相手をふっ飛ばせる飛び道具「↑＋ⓐⓐ」などをうまく使っていきたい。

▲地を這うように飛んでいく飛び道具。崩し攻撃なので、積極的に出していこう。派生技は相手の体勢を崩せない点に注意。

▼多弾頭ミサイルを発射する飛び道具。攻撃範囲が広く、ダウンしている相手にも当たるため、ガリィの主武器として使える。

ラインドウェル・レインリクス

◀かなり近い場所でダウンする。

近距離で「↑＋ⓐ」を狙え

飛び道具の「←＋ⓐ」と崩し攻撃の「→＋ⓐ」を使って相手を牽制していこう。相手が奥や手前に逃げ始めたら、派生技の「←＋ⓐⓐ」やステップ捕縛攻撃を狙うといい。ふっ飛ばされたりして間合いが開いたときは、射程の長い「→＋ⓐⓐ」を出して牽制しよう。これを相手が防御するようなら、遠距離捕縛で捕まえてしまうのだ。両者の距離が近くなったら打撃技の「↑＋ⓐ」が効果的。相手が回り込んでくる素振りを見せたら「↑＋ⓐⓐ」の方を使おう。

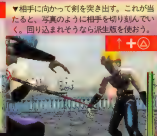
▲胸から光線を発射する崩し攻撃。近距離で出すならスピードがあるこの技を、遠距離で出すなら射程の長い派生版を使おう。

▼相手に向かって剣を突き出す。これが当たると、写真のように相手を切り刻んでいく。回り込まれそうなら派生版を使おう。

幽祢
【かくりね】

◀投げた後は間合いがかなり開く。

トリッキーな動きをしよう

近距離通常攻撃のリーチが短い関係で近距離戦はやや厳しいが、必殺技の「←＋ⓐ」や「←＋ⓐⓐ」を使うことで十分にカバーできる。いきなり突進技の「↑＋ⓐ」を出すのもおもしろい(防御されても相手の背後に回り込める場合がある)。ある程度まで間合いが開いたら、飛び道具の「→＋ⓐ」や「→＋ⓐⓐ」で牽制していこう。どちらの技も相手の体勢を崩せるので、当たったらすぐに追い討ちすること。相手の動きを止めるには「↑＋ⓐⓐ」も効果がある。

▲炎の弾を2発撃つ崩し攻撃。相手が奥や手前にステップして逃げるようなら、派生技の「→＋ⓐⓐ」を出してみるのもいい。

▼打撃技。「←＋ⓐ」のように相手をふっ飛ばすことはできないが、自分の周囲を広範囲に攻撃するため、使い勝手はかなりよい。

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2

今回の攻略では、エリーの心強い助っ人「妖精さん」のシステムにスポットを当ててみた。さらには前回に引き続き、発生条件がよくわかるイベントリストの第2弾も掲載。またキャラクターイラスト担当の山形伊佐衛門氏による、4コマ&イラストエッセイの連載もスタートだ！

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶ガスト
▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)1応)

妖精さんシステムのすべてがあきらかに!!

前作にも登場した妖精だが、今回は各自に名前がついていたり、成長してレベルアップするなどの変更点が見られ、さらに感情移入しやすくなっている。彼らの作業内容は前作と同じで、各地でアイテムを集める〝採取作業〟と、アイテムを作成する〝調合作業〟のふたつ。ただし今回は、アイテム数も採取場所の数も大幅に増えているので、さらに計画的な作業の割り当てが必要になってくるのだ。

妖精さんを雇うための条件

◀エリーがアイテムレベル3以上のアイテムを作成し、工房にいると妖精が出現。そのあと妖精の森で雇用が可能になる。

妖精さんの能力一覧表

レベル	服の色	雇用費（銀貨）	作業速度と作業内容
0	黒	20枚	主人公の7分の1で採取作業のみ
1	茶	～60枚	主人公の7分の1で採取・調合作業
2	赤	～70枚	主人公の6分の1で採取・調合作業
3	橙	～84枚	主人公の5分の1で採取・調合作業
4	黄	～105枚	主人公の4分の1で採取・調合作業
5	緑	～140枚	主人公の3分の1で採取・調合作業
6	青	～210枚	主人公の2分の1で採取・調合作業
7	紺	～420枚	主人公と同じ速度で採取・調合作業

妖精は、作業を繰り返すことで3段階にランクアップしていく。ランク3の状態で成長した妖精はレベルアップして服の色が変わるが、もとのままの雇用費で働いてくれるぞ。
妖精の雇用費は毎月先払いで、雇った日から30日ごとに、エリーの所持金から自動的に引かれていく。支払いは雇用費の安い（レベルの低い）妖精から優先しておこなわれ、もし払えないと森に帰られてしまうのだ。再び雇い直しても、その妖精のランクは1に戻ってしまうぞ。

妖精さんにうまく働いてもらうには？

最高7人まで同時に雇うことができる妖精。そのレベルによって、扱い方も変わるため、妖精の特質をきちんと理解しておかなければならない。妖精のうまい使い方とは？

採取作業

【各種条件】
エリーが1度でも行ったことがある場所ならば、妖精を派遣することができる。ただし採取できるのは、エリーが知っているアイテムに限られ、レアアイテムは見つけ出せない。

【この作業のポイント】
妖精を派遣する前に、その場所ごとに採取可能なアイテムを入手しておくことが大事。このとき、季節によっては採取できないアイテムがあるので、少なくとも夏と秋の2回は足を運んでおきたい。各種中和剤の材料など、いくらあっても困らないアイテムは、絶えず採取させ続けよう。

調合作業

【各種条件】
妖精のレベルより高いレベルのアイテムは調合不可能。エリーがそのアイテムについて、詳しく知っていることも調合の条件となる。もちろん材料のストックも必要だ。

【この作業のポイント】
まとめて調合したほうが効率のいいアイテムでも、妖精の作業速度が遅いとひとつずつ作ることになり、材料をムダにしてしまう。できるだけレベルの高い妖精に、調合が簡単なアイテムを任せるのが基本だろう。アイテムの在庫が99個になると作業を中断するので、チェックはこまめに入れよう。

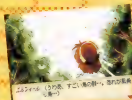
レベルアップ

妖精のランクは、経験値が33ポイントたまるごとに上がっていく。例えば採取作業のときに妖精の作業速度がエリーの7分の1だと、7日に1回判定がおこなわれ、右上の計算式にのっとって経験値が加算される。調合だと7倍の作業日数がかかり、右下の計算式で経験値が決定するのだ。

採取作業の経験値
●採取判定が入るたびに
（5－妖精さんレベル）ポイント加算

調合作業の経験値
●アイテムをひとつ作るたびに
（アイテムレベル＋4－妖精さんレベル）ポイント加算

◀レベルが低い妖精ほど、成長が早いということになる。

イベントリスト PART2

前号に引き続き、主要イベントのいくつかを紹介しよう。新しい人物との出会いや、これまでに登場した人物との関係が微妙に変化するイベントなど、物語の幅が広がっていくエピソードばかりだぞ。

ミルカッセ

シアの結婚式が縁で知り合ったフローベル教会のシスター、ミルカッセ。彼女が冒険に加わるぞ。

私が今一番したいこと

エリーがフローベル教会を訪ねると、神父の娘でシスターでもあるミルカッセに、「あなたは今、何かしたいことってある？」と尋ねられてしまう。

【条件】ミルカッセが登場してから5日以上あとにフローベル教会を訪れて、イベント「伝統と格式と」を発生させておく。さらに5日以上たってから、ミルカッセとの友好度が25以上の状態で話しかけると、毎日80％の確率で発生することになる。

悩める子羊

人々の悩みに答えるミルカッセだが、実は当人が大きな悩みをかかえていた。彼女は、自分の悩みをエリーに相談する。

【条件】「私が今一番したいこと」発生後15日以上経過、教会で80％の確率で発生。

翼を広げて

外の世界を見たいと願っていたミルカッセが、ついに外へ出る決意を固める。

【条件】「悩める子羊」が発生しており、ミルカッセとの友好度が60以上。「アルテナの紋章」を購入していて会話中「雇う」を選ぶ。

アイゼル

エリーに対して、なにかとイヤミを言ってくるアイゼルだが、ここでは意外な一面が見られるぞ。

まごころの薬びん（1）

疲れがたまってヘトヘトのエリーは、アカデミーでアイゼルにイヤミを言われているうちに、目の前で倒れてしまう。

【条件】エリーの疲労度が100以上で、アイゼルとの友好度が30以下のとき、アカデミーフロアに行けば必ず発生する。

まごころの薬びん（2）

アイゼルが持ってきた薬のおかげで、すっかり元気を取り戻したエリー。アカデミーに顔を出すと、またもやアイゼルと出くわしてしまう。アイゼルはいつものように、エリーに対してイヤミを言い始めたのだが…。

【条件】「まごころの薬びん（1）」が発生してから10日以内にアカデミーフロアへ行くと、必ず発生する関連イベント。

イングリド先生の部屋のドア

イングリド先生の部屋をエリーが訪ねると、部屋のドアが開かなくなって、困っている先生の姿があった。

【条件】エリーがアカデミーの図書館に行ったことがあり、「クラフト」のストックが1個以上あるとき、アカデミー通路で4％の確率で発生する。

女郎蜘蛛の巣

イングリド先生のライバル、ヘルミーナ先生の部屋を訪れたエリーは、ヘルミーナの作ったマヒ薬でしびれさせられてしまう。

【条件】イベント「昔の二人」が発生。参考書「自分で作れる薬」を購入、エリーの知識値が700以上でヘルミーナの部屋へ行く。

アカデミー＆街の中

イングリド先生たちに絡んだエピソードと、新しく謎の人物が登場するイベントだ。

最悪の出会い

いつものように飛翔亭にやってきたエリー。店を出ようとしたとき、見かけない人物にぶつかってしまう。気がつくとサイフが無い!?

【条件】2年目9月1日以降、エリーが2500枚以上の銀貨を所持していて、飛翔亭を出る。

海軍将校

ある日エリーは工房の様子をうかがっていた男性にぶつかってしまう。以前この工房に、男性の知り合いが住んでいたらしいのだが…。

【条件】「最悪の出会い」発生後、30日以上が経過しており、エリーが街の中の工房以外の場所から工房に戻る、あるいは工房を出ようとすると、必ず発生する。

夢と妄想の4コマ&イラストエッセイ その1

PRESENTED BY 山形伊佐衛門

Atelier Elie

↖ 実際にあった意見。

ノルディスって
いい人すぎて
かえって
何考えてんのか
わかんないのよ
ね～

あー
やっぱり
～？

以前
そういう
先輩がいたって
聞いたわよ
ほら、これ

ノルディスも
少しは
憎まれ口
たたくぐらいが
いいのよ

何の
眼鏡??

この言動は眼鏡のせいであって、決してノルディスの本心とかじゃないっス。

冬の大攻略特集

◎ダグラスのこと。

ゲーム画面のC.G.では、あまりそうは見えないが、髪は赤毛っぽいという設定。

メーカーさんからは、濃い顔にしてほしい、と云われていたのにかかわらず、ちっともそうなっていないような気がする。どうも、あっさり顔しか描けないらしいぞ。自分は。

鎧は、エンデルクのものを、少々安っぽくして軽そうなかんじにしてみたつもり。

◎ノルディスのこと。

服を、前作のクライスの応用型にしたぐらいで、あとは好きに描いたものが通ってしまった。そんなにデコッパチに描いているつもりは無いのに、ナゼか将来ハゲそうという意見をチラホラ目にしてガビ〜ン。私はハゲないと信じてるんだがなあ。

プレイの仕方によっては

僕、これでも24歳なんだけど…

←見た目変わらず。

気が付いたら、ザールブルグ内の若い男性キャラは、黒のハイネック着用者がやたら多い。そんなわけで、描いたのがこの絵⬆。こっそり「トックリブラザーズ」と命名。

一応ギャルのみなさんへのサービス。(どこがっっ!?)

あのガイルが乱入!! 攻略編第2弾

STREET FIGHTER ZERO 3

新キャラ＆新モードの紹介と初心者用ワールドツアーモード（以下W.T.M.）攻略、そして対戦指南と、すべてのユーザーに役立つ攻略をお届けするぞ。

ストリートファイターZERO3

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、PS(11ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

新たに発覚したモード&隠しキャラを大公開!!

W.T.M.をやり込んだ人は、もう彼と対戦したかな？　そう、なんとPS版『ZERO 3』には、あのガイルが登場するのだ！　もちろん、彼はプレイヤーキャラとして使用可能。そのカギとなるのは、実はW.T.M.だったのだ。今回は、そのガイルと、同様の条件で使用可能になるアーケード版仕様のバイソン（PS版のバイソンは、通常技の追加、必殺技の微妙な変更がなされている）の2人の使用条件を完全公開。まだ見てない人は、すぐ試してみよう。

▶ガイルとナッシュは、微妙に差別化されており、ちょうどリュウとケンのよう。

ガイル

使用条件

W.T.M.の第9分岐の隠し「U.S.A.」コースをクリアするか、プレイ時間が96時間を経過すると、プレイヤーセレクトで選択可能。

EXバイソン

使用条件

W.T.M.の第1分岐「U.S.A.」コースをクリアするか、プレイ時間が8時間を経過後、L2ボタンを押しながらバイソンを選択。

隠し フェイロンの必殺技

龍八砕 ↓↙←↓↙←+P(LV3技)

実はフェイロンには、前回お伝えできなかった隠しスパコンがあった！　それが「龍八砕」。炎をまとった拳で相手を突き、そのまま蹴り上げる豪快かつ高威力な技なのだ。

▼この技は最初の拳をちょうど相手に届く間合いで当てると、モーションが変化する。

▲時間停止も長めで、反撃技に使えるぞ。

そして…4つの隠しモードの使用条件もド〜ンと大掲載!

チーム バーサス 「T E A M　V S」

出現条件

W.T.M.の第2分岐「CHINA」コースをクリアするか、プレイ時間が16時間を経過すれば、メニュー画面に出現。

複数VS複数のチームバトルが楽しめるモード

1〜3人キャラで自由にチームを組んでの、対人戦専用のモード。1ラウンド取られるごとに次のキャラと交代、全滅すると負けとなる。1対3や2対3といったハンデ戦もできるぞ。同じキャラだけを選択することも可。

▶複数のプレイヤーでチームを組むのも楽しい。

サバイバル モード 「SURVIVAL MODE」

出現条件

W.T.M.の第4分岐「POINT 48106」コースをクリアするか、プレイ時間が24時間を経過すれば、メニュー画面に出現。

どこまで生き残れるか!? 限界まで闘う連続バトル

限られた体力ゲージで1本勝負を連続で行い、何人勝ち抜けるかに挑戦するモード。『ストⅡ』の四天王戦に似たボスバトルや複数のキャラと闘っていく10人バトル、∞バトルなどさまざまなコースがある。新記録を残そう。

▶試合勝利時に少しだけ体力は回復していくぞ。

ファイナル バトル 「FINAL BATTLE」

出現条件

アーケードモードのレベル7をクリア（コンティニュー可）するか、プレイ時間が32時間を経過すれば、メニュー画面に出現。

いきなり最終ステージ! キミの腕が試される

開始直後に、ラスボスと闘うモード。勝てばエンディングになるが、コンティニューは不可。負けると、アーケードでもあったボス負けエンディングに突入してしまうぞ。難易度とラウンド数を変更すると、楽チン。

▶通常のラスボス戦よりも手強いので、注意。

ドラマティック バトル 「DRAMATIC BATTLE」

出現条件

アーケードモードのレベル8をクリア（コンティニュー可）するか、プレイ時間が72時間を経過すれば、メニュー画面に出現。

また違ったタッグバトル 協力して勝利を掴め!

2体のキャラを選択して、1体のCOMと闘っていくモード。リュウ＆ケン、ユーリ＆ユーニのペアによる固定バトルや、キャラを自由に選んでの対戦もOK。1人でプレイする場合はCOMがパートナーを操作する。

▶ユーリ＆ユーニには、このモード専用の技も。

サクラでGO!

超初心者に贈る必勝(?)マニュアル!!

前回、「W.T.M.は初心者にはキツイ」と書いたけれど、なかにはどうしてもプレイしたい初心者の人もいるはず。そこで今回は、W.T.M.に適したサクラを使って、「とりあえずはステージクリアだけでもしていこう」という、企画を立ててみたぞ。まず最初にやることは右で紹介する３つの基本パターンを覚えること。確実にとまではいわないが、自由にこれらの技が出せるようになるまで練習しよう。

まずはこの3つを覚えよう

パターン① 強Pゴリ押し法

細かい理由は抜きにして、サクラの近距離強Pは非常に強い。適当に相手に近づいて連発するだけでも闘っていける。攻略の基本となるパターンだ。

◀慣れるまでは、ガードを忘れてもいい。とにかく近づいて強P。それだけで大丈夫。

パターン② しゃがみ強P待ち法

相手が跳び込んで来たら、しゃがみ強Pで撃退。ほとんどの跳び込みはコレで返せる。拳の先端を当てるよう、あまり引きつけ過ぎないのがポイント。

◀このパターンでは、①と逆に自分からは決して動かないこと。とにかく待ちに徹しよう。

パターン③ 起き上がり攻撃法

しゃがみ強Kなどでダウンを奪うことができたら、相手の起き上がりに、もう１度しゃがみ強Kを重ねるように出そう。あとは、それをくり返すだけ。

◀コマンドに自信があるのなら、強「咲桜拳」を重ねたほうがかなり効率はいいだろう。

全11分岐中、第5分岐までをワンポイント攻略

中盤までの要チェックステージ!

分岐とは、いくつかのコースからなるひとまとまりで、その分岐の全コースをクリアすると次の分岐が現れるという仕組みになっている。ここでは、全11分岐中の第5分岐まで、どのパターンで闘っていくのがベストかを紹介していくぞ。また、注意すべきステージには、「Check」と印をつけてある。これらは上の①〜③の戦法ではない、特殊な闘い方を必要とするのでよく読んでから闘おう。そして、来たるべき第6〜11分岐に向けて腕を磨いておくのだ。

◀次の対戦相手の情報をよく見ておくことが、勝利への秘訣だぞ。

第1分岐

JAPAN

VS ダン

このモードの最初の闘いだけあって、パターン①〜③のどれを使っても勝てる。効率を考えたら、①と③の併用がいいだろう。

U.S.A.

VS M.バイソン

M.バイソンもダンと同様に、①と③の併用で倒すのがベストだろう。ただ、ダンよりも攻撃力が高いので油断は禁物だ。できるだけ攻撃を喰らわないように注意。

VS ケン

暴れまわるケンには、パターン②で対処。とにかく、相手にペースを乱されないように、跳び込みは確実に迎撃すること。気をつけたいのは「昇龍拳」の連発。弱→中→強とくり返す傾向があるので、「昇龍拳」と「昇龍拳」の間には手を出さないように注意しよう。これは、全ステージで共通のケンの動きだ。この分岐では、ダン&バイソンでパターン①と③の練習、ケンで②の練習だ。

第2分岐

U.S.A.

VS ソドム

パターン①を基本に攻めればＯＫ。

VS ナッシュ

3ヒット以上のコンボでしかダメージを与えられない。パターン③で、強「咲桜拳」を使うようにしよう。

CHINA

VS ダン

パターン①&③でＯＫ。第１分岐のときよりも跳び込んでくることが多いので、②でもいける。

VS 元&春麗

このあたりから、敵もかなりレベルアップしてくる。元はパターン①と③で闘うことができるが、問題は春麗。近づこうにも、こちらよりも出の早い技で牽制してくるし、跳び込み攻撃も強くパターン②のしゃがみ強Pでは返しにくいのだ。それでも１番勝率が高いのは、②の戦法だろう。跳び込み攻撃を返せないと思ったら素直にガードし、着地後に攻撃を与えるようにしよう。

第3分岐

THAILAND

VS アドン

パターン③が１番効率がいい。

VS サガット

パターン②。攻撃力が高いので、余計な手出しはしないこと。

U.S.S.R.

VS R.ミカ

パターン①&③でＯＫ。

VS ザンギエフ

「乱れ桜」のレベル１を３回ガードorヒットさせる。レベル３が１回だけだと、相手の体力を削り切れないぞ。

HONG KONG

VS 春麗

パターン③。挟まれないように！

VS 元

パターン①がオススメ。最初から体力差があるので、タイムアップを狙うのもＯＫ。

VS フェイロン

パターン①と③で大丈夫。手数の多いキャラなのでガードを若干堅めにしていこう。

第4分岐

4POINT BONUS 6

VS ユーリ&ユーニ

パターン③。相手のゲージ回復技は、まとめて攻撃するチャンスだぞ。

VS キャミィ

パターン③。３人目以降は、時間とともに上から降りてくるので、１人ずつ確実に足払いで倒していこう。

VS ファイナルベガ

中盤戦最大の敵。相手のスパコンゲージがあるうちは、ガードに徹すること。とくにジャンプは厳禁。①〜③のパターンには当てはまらず、確実に攻撃が入るタイミングは、ベガのスライディングをガードしたあとか画面端近くで「サイコクラッシャー」をガードしたあと。安全にいくなら足払い、威力重視なら強「咲桜拳」でいこう。「ヘッドプレス」→「サマーソルトスカルダイバー」のあとは、手を出さないように。

◀「サマーソルトスカルダイバー」後に、「サイコクラッシャー」を出すことが多い。要注意。

◀とにかく「サイコクラッシャー」を喰らうのだけはさけたい。空中ガードもできないぞ。

第5分岐

INDIA

VS アドン

パターン②。時間切れ狙いも可。

VS ダルシム

パターン①と③の併用がベスト。

ITALY

VS バルログ

②で。スライディングに注意。

VS ローズ

③で。開始直後に転ばせよう。

ENGLAND

VS キャミィ

第５分岐あたりになると敵も強くなり、①〜③すべてのパターンを組み合わせる必要が出てくる。キャミィ戦ではとくに①と③が有効だろう。突然の「スパイラルアロー」に注意。

VS バーディ

V-ISMを選択しよう。相手を転ばせたらオリコンを発動、パターン③の戦法で強「咲桜拳」を連発しよう。もし、効果時間内に倒せなければ、タイムアップを狙うのもいい。

そして、さらに……

そしてこのあとも６、７と続き、第９分岐でW.T.M.は基本的に終了。ところが…？

第10分岐

トータルレベル27以上の状態で、第９分岐をクリアすれば隠し分岐「U.S.A.」コースが出現する!!

第11分岐

トータルレベル29以上で、第10分岐をクリアすれば隠し分岐「JAPAN」コースが出現！　果たして…？

●本文内のコマンドはキャラが右向きのときのものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。

キャラクター別対戦攻略

今回のキャラ攻略は、ガイルとアーケード版の隠しキャラだったバイソンら3人。その基本対人&オススメISM攻略をお届けするぞ。

もう1つのスタンダード

リュウ・ケンといったコマンド系キャラに相対する、タメ系キャラの元祖となったガイル。彼の持つ必殺技は『スト II』時代と変わらず、必要最低限かつ的確な2種類だ。「ソニックブーム」は撃ったあとのスキが少ない飛び道具。これを盾にしながら近づく戦法は健在だ。また、「サマーソルトキック」は対空技。高い打点では空中ガードされるものの、弱〜強すべて地上の相手にヒットし、ダウンを奪える。連続技の締めにも最適だ。

▶「ソニックブーム」&「サマーソルトキック」のタメ時間は弱P×3発分ぐらい。

必殺技コマンドリスト

	技名	コマンド
特殊技	リバーススピンキック	相手の近くで✚キー←or→+強K(X、Z)
特殊技	スピニングバックナックル	✚キー→+強P
特殊技	ローリングソバット	✚キー←or→+中K(X、Z)
特殊技	ニーバズーカー	✚キー←or→+弱K(X、Z)
必殺技	ソニックブーム	←タメ→+P
必殺技	サマーソルトキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+K(X対応)
スーパーコンボ	ソニックブームハリケーン	←タメ→←→+P

DPSオススメのISMは?

往年のスタイルそのままに闘える!

[illegible]

[illegible]

対戦アドバイス 少ない必殺技を通常技でフォロー

ジャンプ攻撃は、下方向に強い中Kか強P、めくりを狙うなら弱Kがいい。ただし、打点が高くなりがちなので、相手の喰らい投げや地上での反撃には注意しよう。通常技対空は、近距離強Kや遠距離中Pが強力。連係①の「ソニックブーム」が近距離でヒットしたときは「スピニングバックナックル」を出せば連続でヒットする。「ソニックブーム」を空中ガードした相手にも有効だ。ほかにも連係①のあとに、しゃがみ強K→「ソニックブーム」or「ローリングソバット」などを出してみよう。とくに後者は、相手の足払いをかわして攻撃できる(確実性を求めるなら✚キー→だが、タメは解除される)。

◀「ニーバズーカー」は、「ソニックブーム」のタメを作りつつ前進できる貴重な移動技だ。

▶しゃがみ中Kは出が早くリーチの長い下段技。牽制技に最適。

一発逆転はZが上!?

基本はX-ISMと同じでOK。ただ、やはり遠距離強Kが違うため、Xほど相手を固めやすくないのも事実。連携①のあとに出すのは「スピニングバックナックル」(相手がしゃがんでいると当たらない)か、しゃがみ中K(間合いによって届かないことがあるだろう)。その分、空中ガードがあるので、跳び込みのリスクは少ない。とくにジャンプ強P→強P→「ソニックタイフーン(レベル3)」は正面から入るうえ、[illegible]ジ半分以上を奪う高威力。一発逆転技として使えるだろう。また、レベル1でもそこそこ強い(時間停止のある)「サマーソルトストライク」を3回使えるのも強みの1つだろう。

対空オリコンは決め手になり得る!?

V-ISMでは、「ローリングソバット」が移動できなかったり、「ニーバズーカー」が中技扱いとなり連打キャンセル(目押し連打で弱技→弱技とつなげる)ができなかったりと、ほかのISMより少々不利な点が目立つ。その分、距離に関係ない通常技の使い分けで通常技対空環境では有利といえる。ただ、頼みの綱となるオリコンは、PS版におけるバランス調整で少し発動時の無敵時間が短くなっている。

◀Vユーザー受難? 気軽に発動できなくなったぞ。

オリコンを発動するときは、弱発動→中「サマーソルトキック」→「ニーバズーカー」を数回くり返して画面端へ運び、「サマーソルトキック」×αというのが簡単かつ、1番便利な連続技だろう。

ゲージ無しでも十分強い!

DPSオススメのISMは?

バイソンのオススメISMは、V-ISM。対空技となる「バッファローヘッド」(⬇タメ⬆+P)がいつでも出せる点(PS版バイソンのみ)と、しゃがみ強Pがキャンセルできる点が優れている。バイソンがもっとも得意とするのは、中間距離からの突進力を生かしたラッシュと接近戦。とくに下段を狙える「ダッシュグランドストレート」(⬅タメ↘+P)は、「バッファローヘッド」のタメを作りつつ移動できるぞ。また、ガードクラッシュ力の高い遠距離強Kをいつでも出せることも強みだ。ただ、オリコンはこれといったものがなく、弱発動→ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ強P→弱「ダッシュストレート」(⬅タメ➡+P)といった地味なものばかりなのが難点か。画面端なら、「ダッシュグランドアッパー」(⬅タメ↘+K)で浮かせた相手を、「バッファローヘッド」×αで拾うこともできる。

対戦アドバイス 強力なラッシュで相手を抑え込め

通常技対空は、しゃがみ強P。落とした相手を「ダッシュアッパー」(⬅タメ➡+K)で追い撃ち可能だ。Vなら、キャンセルしてからの「ダッシュストレート」が安定。跳び込みには、ジャンプ強K、そこから弱P×2までなら、すべてのダッシュ系必殺技にもつながるぞ。また、「ダッシュアッパー」はしゃがんだ相手に当たらないので、スカして投げるのも有効。

◀牽制・反撃には、リーチの長い遠距離強Pがイイ。出も早く、動こうとする相手を抑え込める。

▶「ターンパンチ」は判定が強く、相打ちOKで飛び道具の出ばなをくじくことが可能。

対戦アドバイス つかず離れずが基本スタイル

足元判定が小さい中K、リーチがありカウンターを取りやすい強Kなどで牽制しながら、中間距離をウロウロするのが基本。また、「アクセルスピンナックル」(➡↘⬇↙⬅+P)を使い、相手のタイミングをズラすことも重要。この技はスキがないので、反撃に来た相手を強「キャノンスパイク」で引っ掛けることもできる有効な攻めだ。

◀めくりに使うのはジャンプ弱K。着地後はしゃがみ弱K×2→「キャノンスパイク」が基本だ。

▶しゃがみ中Kも、相手の動きを止める牽制に重要な技。チクチクと小刻みに攻めよう。

DPSオススメのISMは?

ユーリは、Z-ISMがオススメ。Zならば空中ガードがあるので、跳び込みのリスクも少なく、しゃがみ弱Kからでもつながる「スピンドライブスマッシャー」(⬇↘➡⬇↘➡+P)などの強力な連続技も狙いやすい。レベル3で使えば無敵&時間停止が長く、反撃技にも最適だ。ゼロカウンターも、Zなら相手の後方にワープする技なので、画面端でのラッシュから抜け出す手段として有効だ。また、これは全ISMでいえることだが、「スナイピングアロー」(⬇↘➡+K)はガードされると反撃を受けやすいので、確実にヒットさせられないときは、中間距離で使うようにし心がけること。画面端でヒットすれば「キャノンスパイク」(➡⬇↘+K)などで追い撃ちも可能。また、K投げのあとに強で出せば、相手の後ろ側に回り込むこともできる。ちょっと遅らせれば、相手の起き上がりに重なり、強力な2択となるぞ。

キャミィと酷似しているが……

お手軽オリコン連続技がイケる?

DPSオススメのISMは?

ユーニも、ISMによる差がそれほどないキャラだが、タメという欠点を補う意味でも対空オリコンからの連続技……弱発動→強「キャノンスパイク」(⬇タメ⬆+K)→弱「スパイラルアロー」(⬅タメ➡+K)×3→弱「キャノンスパイク」×α(画面端でなければ、また「スパイラルアロー」へ戻る)が簡単なうえに強力。また、Vだけではないが、狙いたいのが「フーリガンコンビネーション」(↙⬇↘➡↗+P後、✚キー⬅or➡+K)の「クロスシザースプレッシャー」。非常に威力が高く、相手を画面端へと持っていきやすく、前述のオリコンも決めやすくなる。また、コマンド投げの「アースダイレクト」(✚キー1回転+P)は、弱ならばしゃがみ弱Kを1発当てたあと投げられるぞ。ほかには「キャノンストライク」(ジャンプ中に⬇↘➡+K)のあとに、直接狙うのも返されにくいぞ。

対戦アドバイス 通常技の依存度はユーリ以上

基本はユーリと一緒だが、必殺技がタメ技なために通常技の使用頻度が高い。とくに対空には、中Pが強力でメインの対空技となるだろう。「アクセルスピンナックル」がないので、攻撃の緩急をつける手段が乏しい。ときには、しゃがみ中P→中「マッハスライド」(⬇↘➡+K)などを使い、そこから通常投げや「アースダイレクト」を狙ってみよう。

◀奇襲に使えるのが空中「スパイラルアロー」。バックジャンプ直後に出すのが効果的だ。

▶「キャノンスパイク」→強「マッハスライド」で相手の起き上がりに密着できる。

お知らせ…… PS版「ストリートファイターZERO3」TVCMソング、「ローリング・ジェット・サンダー」を始め全4曲を収録したTHE-HIGH-LOWSのシングルCDが絶賛発売中!ファンはもちろん、そうでない人にもオススメしたい入魂の1枚だ!! 発売元はキティエンタープライズで、価格は¥1,280。ゲームをプレイしながら聞くと、さらに燃えるぞ!

全MSを徹底解析! 最強は一体……

その実力は未知数……

外見は旧式だが中身は……

最新作『逆襲のシャア』に隠されている4機のMSを使う裏コマンドを大公開。さらに全13機のMSを分析して割り出した最強MSランキングも一挙にお届けだ。

機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

発売中 3D・STG	▶¥6,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

MSN-03
ヤクト・ドーガ

機体性能はギュネイ機と同じ。ただ装備が異なっている。

PILOT クエス・パラヤ

MS-09R
シャア専用リック・ドム

小説版「機動戦士ガンダム」でシャアが搭乗した機体。閃光を放つ目くらましが強烈!

PILOT シャア・アズナブル

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

4機の隠しMSの使用方法を大紹介!

マグネットコーティング完了!!

RX-78-3
G-3ガンダム

マグネットコーティングのテスト機として開発されたガンダム。パイロットが魅力!

PILOT セイラ・マス

パイロットで性能が変化!?

RGZ-91
リ・ガズィ

ストーリーモードに使用したアムロ搭乗のリ・ガズィだ。

PILOT アムロ・レイ

なんと前号で紹介した百式のほかに、4機のMSが隠されていたことが判明! 今回は、まず最初にそれらのMSを使用するための条件や特殊コマンドを紹介しよう。この4機はバトルモードと2PVSモードでのみ選択可能。もちろんバトルモードでプレイすれば、初めから選べる8機のMSと同様に専用のエンディングが用意されているぞ。どれも必見モノなので、ぜひチャレンジしてみよう。また各機体の性能や武器は右ページ以降のMSランキングで紹介しているので、そちらで確認してほしい。

●使用条件、隠しコマンド一覧

シャア専用リック・ドム	どの機体を選んでもOK! バトルモードをノーコンティニューでクリアすればMS選択画面の1番下に出現する。
ほか3機のMS	MS選択画面で、それぞれのMSにカーソルを合わせて下のコマンドを入力すると、その機体が使用可能になる。

ガンダムに合わせてL2+R1を押しながら○→G-3ガンダム
リ・ガズィに合わせてR2+□を押しながら○→アムロのリ・ガズィ
ヤクト・ドーガに合わせてL2+R1を押しながら○→クエスのヤクト・ドーガ

最強MSがバッチリわかる!
全13機のMSを1位～13位までランク付け!!

『逆襲のシャア』に登場する全13機の中で最強のＭＳは……という誰もが気になる疑問を解明するため、各ＭＳの武器や性能をもとに編集部独自の方法で徹底分析！　その結果を開発スタッフのコメントを添えて大公開。各ＭＳの性能表に関しては右で解説してあるのでチェックしておくように。それじゃさっそく発表していこう。

性能表、武器表の見方

VERNIER（バーニア）	バーニアゲージの消費率と回復率を表す。数値が高いほどゲージの消耗が激しい。
ARMOR（アーマー）	装甲値。数値が高いほど耐久力があり、受けるダメージは小さい。
POWER（パワー）	装備している武器の総合的な攻撃値。数値が高いほど敵に与えるダメージは大きい。
LOCK ON（ロックオン）	ロックオン（カーソルが緑から赤に変化）するまでのスピード。数値が高いほど早い。
WEIGHT（ウェイト）	停止、あるいは反転時の減速率。数値が高いほど方向転換しづらく、動きが鈍くなる。
SPEED（スピード）	移動スピード。数値が高いほど素早いが、操作感覚は「ウェイト」にかなり影響される。

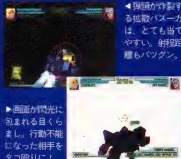
ＭＳごとに武器は異なるものの、使用時の操作は同じ。その操作方法を記したのが下の表だ。各ＭＳの攻撃法は表のＡ～Ｅが対応しているので確認しよう。

種類	操作方法	攻撃
1st	□	A
2nd	R1＋□	B
	R1＋×	C
	R1＋○	D
3rd	R1＋□＋×	E

第1位 シャア専用リック・ドム
武器性能で第1位に!

性能表
旋回能力＝B
加速能力＝6

最後まで隠されていたＭＳだけあって、その強さは圧倒的！　反転スピードに遅さは感じるが、そのほかの点ではまったく問題なし。武器も、相手を行動不能にする目くらましや、射程距離の長い拡散バズーカなど、扱いやすく強いものが揃っている。まさに動く砲台！

◀弾頭が炸裂する拡散バズーカは、とても当てやすい。射程距離もバツグン。

▶画面が閃光に包まれる目くらまし。行動不能になった相手をタコ殴りに！

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームバズーカ	ビームソード
2nd	B	拡散ビーム砲	目くらまし・弱
	C	ジャイアントバズ	ジャイアントバズ
	D	ジャイアントバズ（拡散）	ジャイアントバズ（拡散）
3rd	E	目くらまし・強	連続攻撃

開発者コメント
開発スタッフの間でも最強とされてます。小回りが効きにくいのが難点ですが。みなさんの意見を聞かせください。

第2位 νガンダム
実力はNo.1だが…

性能表
旋回能力＝B
加速能力＝40

各性能値のバランスがよく武器も豊富。ファンネルを使った多彩な連続攻撃が可能など、その実力は十分過ぎるほど！　ただライフル装備時の3rdウェポンが防御技なのが惜しまれるところ。

◀ファンネルの攻撃時間がほかのＭＳのよりも長く、非常に扱いやすい。

▶ミサイルやバズーカは相手の動きを止めるのに便利。

◀フィン・ファンネルガードはカッコイイけど……。やはり攻撃技がほしかった。

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ロングビームサーベル
2nd	B	ニュー・ハイパーバズーカ	ダミー放出
	C	フィン・ファンネル攻撃	バルカン
	D	ビームキャノン	ミサイル
3rd	E	フィン・ファンネルガード	連続サーベル斬り

開発者コメント
かなり強いＭＳだと思います。ファンネルで攻撃しながら、バズーカ・ミサイルで攻撃するのが有効でしょう。

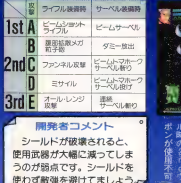
第3位 サザビー
νガンダムとほぼ互角!

性能表
旋回能力＝B
加速能力＝30

νガンダムに比べウェイト値が高く、反転スピードが劣る。だが腹部拡散メガ粒子砲を持ち、オール・レンジ攻撃も可能など、攻撃力では上回っている。好バランスの機体であることは確かだ。

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームショットライフル	ビームサーベル
2nd	B	腹部拡散メガ粒子砲	ダミー放出
	C	ファンネル攻撃	ビームトマホークサーベル斬り
	D	ミサイル	ビームトマホークサーベル投げ
3rd	E	オール・レンジ攻撃	連続サーベル斬り

◀広範囲に飛び散る腹部拡散メガ粒子砲は便利。

▶シールドが破壊されると、サーベル時の2ndウェポンが使用不可

開発者コメント
シールドが破壊されると、使用武器が大幅に減ってしまうのが弱点です。シールドを使わず敵弾を避けてましょう。

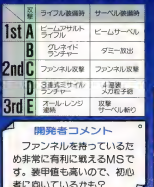
第4位 ヤクト・ドーガ（ギュネイ機）
戦い方で入れ替わりも!

性能表
旋回能力＝B
加速能力＝38

サザビーに勝るとも劣らない高性能を誇るＭＳ。武器もミサイル、メガ粒子砲、ファンネルなどが揃っている。弾数の少なさが難点だが、プレイヤーのウデでカバーできるので順位の入れ替えも…！

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームアサルトライフル	ビームサーベル
2nd	B	グレネイドランチャー	ダミー放出
	C	ファンネル攻撃	ファンネル攻撃
	D	3連式ミサイルランチャー	4連装メガ粒子砲
3rd	E	オール・レンジ連続	攻撃サーベル斬り

▶ライフル、サーベル装備時の両方でファンネルが使用可能。多彩な連続攻撃を決められるのだ。

◀チャー[illegible]

開発者コメント
ファンネルを持っているため非常に有利に戦えるＭＳです。装甲値も高いので、初心者に向いているかも？

第5位 ヤクト・ドーガ（クエス機）

機体性能は変わりない!!

性能表的にはギュネイ機のヤクト・ドーガと同じ。だが武器が異なり、攻撃力も全体的に低く設定されている。そのため同じ感覚で操作すると扱いづらい印象を受けるだろう。とはいえ高性能なのは確か。連続攻撃を研究して極めてみよう。

▶つかみにきた相手に対してはメガガトリングガンが有効

▶ミサイルで足止めしたら、続けてミサイルや4連装メガ粒子砲を叩き込め！

◀4連装メガ粒子砲は大きく回りこんでいく。

性能表

旋回能力=B 加速能力=38

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	メガガトリングガン	ビームサーベル
	B	4連装メガ粒子砲	ダミー放出
2nd	C	ファンネル攻撃	ファンネル攻撃
	D	ミサイル	4連装メガ粒子砲
3rd	E	オール・レンジ攻撃	連続サーベル斬り

開発者コメント

基本スペックはギュネイ機と同じですが、武器が多少異なります。やはりファンネルで攻撃しながら、ミサイルを撃っていくのがいいでしょう。

第6位 リ・ガズィ（アムロ機）

武器は同じだが性能は…

第6位 リ・ガズィ（ケーラ機）

攻撃力はアムロ機以上!

パイロットによって微妙に性能が異なるものの、ほとんど気付かない程度。それに武器も同じなので、同一の機体と考えていいだろう。性能的には問題はなくバランスのよい機体だが、唯一の難点はファンネルがないこと。ファンネルを絡めた連続攻撃が強力なこのゲームでは、かなりイタイところなのだ。

▲3rdのミサイルランチャー集中攻撃。確実に当てられれば上位も狙えそう。

アムロ機性能表

旋回能力=B 加速能力=38

開発者コメント

パイロットによって微妙に性能値が変化しますが、ほぼ同じと考えていいでしょう。

ケーラ機性能表

旋回能力=B 加速能力=38

武器は共通

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	バルカン	ダミー放出
2nd	C	腕部2連ミサイルランチャー	腰部2連ミサイルランチャー
	D	ハンドグレネイド	ハンドグレネイド（投げ）
3rd	E	ミサイルランチャー集中攻撃	連続サーベル斬り

開発者コメント

2ndウエポンの配置がほかのMSと異なりますが、スピードが早く使いやすいMSです。

第8位 百式

武器は少ないが強力！

ウェイト値が低く、スピード値が高いため操作感覚は非常に軽くて素早い。総合力を見ると1ランク上にいてもおかしくない機体なのだが、やはり武器の種類が少なすぎる。ファンネルが欲しいとはいわないまでも、もう少しバリエーションが欲しかった。とりあえず今回は8位に決定！

性能表

旋回能力=A 加速能力=45

◀反転速度が速いため、相手の攻撃が見えてから方向転換をしても十分避けられる。

▲メガ・バズーカランチャーはカッコよくて攻撃力もバツグン。ぜひトドメはコレで！

▶チョロチョロ動き回る相手に対してはクレイバズーカ（拡散）が有効なのだ。

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
	B	バルカン	バルカン
2nd	C	クレイバズーカ	クレイバズーカ
	D	クレイバズーカ（拡散）	クレイバズーカ（拡散）
3rd	E	メガ・バズーカランチャー	連続サーベル斬り

開発者コメント

メガ・バズーカランチャーは、敵MSのヒットポイントを半減させるほど強力です。確実に決めたいところですね。

2つのオススメ連続攻撃を紹介!!

その1 バズーカ(ミサイル)➡ライフル

最初はゲルググ、ジオング以外のMSで使える連続攻撃だ。バズーカやミサイルの爆風で相手の動きが止まるのは知ってのとおり。それを使い、動きが止まったのを見てからライフルを連射するのだ。

▲爆風で相手の動きが止まったのを見たら…。

◀すかさずライフルを連射して追加攻撃だ。

その2 つかみ→1stウェポン サーベル→そして!

今度は「つかみ」からの連続攻撃だ。まずサーベルを装備した状態で相手をつかむ（□+⊗ボタン）。そしてつかんだ瞬間に素早く□ボタンを連打して相手を斬る。その後ガンダムならハンマー、ダミーを持ったMSならダミーにつながるぞ。試してみよう。

▶つかんだ瞬間に、□ボタンを連打！

▲▶このほか3rdの連続サーベル斬りも！

◀攻撃が終わる間際に次の攻撃ボタンを連打。

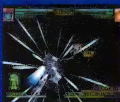
第9位 G-3ガンダム（セイラ機）

全体的に高性能!

第9位 ガンダム（アムロ機）

やはり微妙に劣るか…

▲▶左ページの下で紹介した連続攻撃後にハンマー、3rdを狙え。

性能表を見ればわかるとおり、あらゆる面でG-3ガンダムのほうが高いポテンシャルを持っている。そのため同じ戦い方をするなら、明らかにG-3のほうが有利に戦いを展開できるだろう。この2機が百式よりも劣る理由は攻撃力！　確かに武器は多彩だが、どれもちょっと力不足。効率のよい連続攻撃を探し出せ。

◀シールドの耐久度などもG-3のほうが優れている。

武器は共通

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームサーベル
2nd	B	ハイパーバズーカ	バルカン
	C	ハイパーハンマー	ハイパーハンマー
	D	ビームジャベリン（突き）	ビームジャベリン（下突き）
3rd	E	ダブルバズーカ	連続サーベル斬り

G-3性能表

開発者コメント

0093時代のMSに比べると、どうしても弱くなってしまいますが、ガンダムは様々な武器が使えるため強くしました。

ガンダム性能表

加速能力=34

開発者コメント

3rdウェポンのダブルバズーカは、逆転可能な攻撃です。必ず全弾当たるように「つかみ」から狙っていきましょう。

第11位 シャア専用 ゲルググ

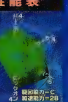
足止めする武器がない!!

性能的にはガンダムを上回っているのだが、相手の足を止めるミサイルやバズーカなどの武器がないのは痛すぎる。ただビットを持っているので一発逆転のチャンスもある。ビットを絡めた連続攻撃を研究して活用して打倒ガンダムを目指せ。

▲ナギナタを使い接近戦で勝負するのも手だが……。

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ビームライフル	ビームナギナタ
2nd	B	ビームマシンガン	ビームマシンガン
	C	ナギナタ突き	回転ナギナタ斬り
	D	ビット援護	ビット援護
3rd	E	連続ビット援護攻撃	連続ナギナタ斬り

性能表

旋回能力=C
加速能力=28

開発者コメント

2ndウェポンの回転ナギナタ斬りはスキが大きいですが、ナギナタを振り回すモーションが魅力です。決まると格好いいですよ。

第12位 シャア専用 ザク

攻撃力の低さがイタイ!

スピードはトップレベルだが、攻撃力と防御力に難あり。また武器もバーニアゲージを必要とするものもあるなど少々使いづらい。とはいえ武器の種類は多彩なので手数で押しまくる戦法を極めるよう！

◀バーニアゲージの残量に注意だ。

◀バズーカ、クラッカーで相手を……

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	ザクマシンガン	ヒートホーク
2nd	B	ザクバズーカ	ザクバズーカ（拡散）
	C	キック	ショルダーチャージ
	D	クラッカー（中距離）	クラッカー（近距離）
3rd	E	連続ショルダーチャージ	連続ヒートホーク斬り

性能表

旋回能力=B
加速能力=42

開発者コメント

ほかのMSと比べると、どうしても弱くなってしまいました。キックやショルダーチャージも、バーニアがないと使えないので注意。

第13位 ジオング

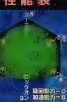
攻撃力はピカイチだが…

ウェイト値が高いため、方向転換が遅い。それにロックオンするまでの時間が長く、武器の弾数も少な目ということで最下位に定着したジオング。ただし攻撃力の高さはピカイチなので、確実に攻撃を当てればランクアップも夢じゃない！

▲相手の姿が自機で隠れてしまうのもちょっと……

	攻撃	ライフル装備時	サーベル装備時
1st	A	腕部有線式5連装ビーム砲	パンチ
2nd	B	有線式ビーム砲（左手）	有線式ビーム砲（左手）
	C	有線式ビーム砲（遠隔攻撃）	有線式ビーム砲（遠隔攻撃）
	D	腰部メガ粒子砲	頭部メガ粒子砲
3rd	E	5連装ビーム砲連続攻撃	メガ粒子砲集中攻撃

性能表

旋回能力=D
加速能力=8

開発者コメント

小回りがききにくく機体も大きいため敵が確認しづらいMSです。有線式ビーム砲が5本飛ぶのを見ると強力な気がしますが、しかし……。

開発スタッフに聞いたゲームの必勝法!

『逆襲のシャア』の開発スタッフに、ゲーム内容に関しての疑問点や戦いのポイントなどを聞いてみたので、その回答を紹介しよう。

Q：なぜスピード値の高いジオングのほうが、ザクよりも動きが鈍い？

A：ジオングはスピード値は高いが、ウェイトが低いため方向転換しづらくなっています。そのため操作すると重く感じるのです。

Q：相手のどのパーツを壊すのがベスト？

A：シールドを持つMSの場合は武器と連動していることも考え、シールドを破壊することをオススメします。シールド破壊後、2P VS時では頭部を破壊し、敵にロックオンされる時間を稼ぐのもよいと思います。

Q：ファンネル攻撃を確実に避ける方法は？

A：バーニアを吹かしたり、やめたりしながら方向転換をするのがいいでしょう。ダミーを持つMSの場合、ファンネルがくると思ったらダミーを放出するという手もあります。

Q：のけぞり状態から早く回復する方法は？

A：ありません。

Q：のけぞり時間の長い、また短いMSは？

A：各MSとも一律で、攻撃された武器によって異なるようになっています。

Q：リック・ドムの「閃光」を避ける方法は？

A：シールド（防御姿勢）以外ではありません。エフェクトが出た瞬間に◎ボタンで防御すれば回避することができます。

Q：開発サイドで最強のMSは？

A：νガンダム、シャア専用リック・ドムが強いです。「つかみ」からの3rdウェポンを考えると、百式も入ってくるでしょうか。

いろいろな質問をぶつけてみたけど、かなり役立つ情報が得られたはず！　これらを参考にウデを磨き、最強を目指して頑張ろう。

True Love Story★

トゥルーラブストーリー2

発売目前の『TLS2』から、各女の子が好む、主人公の能力値設定の必勝パターンと、出会いイベントを公開!!

トゥルーラブストーリー2	
1/21 恋愛SLG	▶¥6,800(CD3枚組) ▶アスキー ▶MC(1ブロック)

女の子別キャラメイク必勝法&出会いイベント完全公開!!

いよいよ発売間近となった恋愛SLG、『トゥルーラブストーリー2』。このゲームでは、より主人公に感情移入できるように、ゲームを始める前に主人公の能力値を自由に決定することが可能だが、実はこの能力値決定の時点で、すでに恋愛成就へ向けての戦い(!?)は始まっているのだ。能力値はプレイヤーが自由に設定できるが、ただ高ければいいというワケではなく、女の子にはそれぞれ〝好み〟がある。好みに合った能力値を設定すれば、その子の攻略はグッと楽になるというワケなのだ。そこで今回は、女の子の好みの能力値を完全公開。加えて、それぞれの〝出会いイベント〟をすべて紹介していく!!

女の子に合わせたキャラメイクを!

キャラメイクでは、能力値のほかに下校会話モードでのオリジナルの話題を3つ設定できる。ここで目標の女の子の趣味を話題に選んでおけば、下校会話モードの攻略も楽になるぞ。

▶キャラメイクでは見栄を張らずに、女の子の好みに合わせて設定しよう。序盤の攻略が楽になるぞ。

目指すは全デートパターン制覇!!

3つのバリエーションが楽しめる『TLS2』のデートシーン

恋愛成就には欠かせないデートイベントは、『2』で大幅にパワーアップしている。休日のデートのほか、ちょっと寄り道する「寄り道デート」と、特定の行事に誘う「カレンダーデート」を追加。全部で3つのパターンが楽しめるようになったのだ。ここでは、その3種類のデートを紹介。いずれも下校会話モードで、うまく会話を進めることで誘えるぞ。

▶下校会話で感情値を上げ、デートに誘え!

休日デート

最終日曜日のみに発生する正式なデート。1回のプレイで1回だけだが、女の子ごとに誘える場所を2カ所から選べる。また、全学期で登場する女の子は、学期によっても行ける場所が変わるぞ。

▲『2』では、行き先を2カ所から選べる。行き先によって内容は違うぞ。

寄り道デート

ちょっとそこまでといった感じの、簡易デート。下校会話モードで「寄り道に誘う」を選び、相手がOKしてくれると発生する。すでに別のデートの予約が入っている場合でも、誘うことができる。寄り道する場所は女の子ごとに異なり、特別なグラフィックを見られる場合もあるのだ。

◀下校会話モードで女の子を寄り道に誘うのだ。

カレンダーデート

第3日曜日に発生する特別なデート。学期ごとに、特定の行事に一緒に参加することになる。具体的には、1学期が七夕祭り、2学期が学園祭、そして3学期が球技大会となる。特定の女の子を誘えなかった場合は、主人公1人で参加することになるのだ。

▲うまく女の子を誘えれば、楽しいひとときを過ごせるぞ。

ところで君子を狙う場合は?

妹の君子には、とくに好みの能力値は設定されていないが、センスのみ影響するようになっている。さすがに妹と恋愛というワケにはいかないようだが、ほかのキャラに負けない数のイベントが用意されているぞ。

▲オールシーズンで登場。最初から登場しているので出会いイベントはなし。

全学期 オールシーズン 七瀬かすみ

同じ団地に住む、主人公の幼なじみ。健気で控えめと前作ののぞみとは正反対の性格だが、ゲームに最初から登場しているところは同じ。したがって、特別な出会いのイベントは存在しない。ゲームを始めて、最初の登校のときに、自動的に出会うことになる。また、君子とも仲良しなので、妹がらみのイベントも多くなっている。

◀最初の登校では必ずかすみと一緒になる。

好みの能力値

控えめな彼女は、運動がそこそこできて感性が高い異性が好みらしい。また、オリジナルの話題には「音楽」を選ぼう。

能力	値
勉強	3
運動	4
感性	5
センス	2
性格	5

全学期 オールシーズン 森下茜

主人公が密かに憧れる、ヒロイン的存在。出会いのパターンは3つだが、そのうち2つは木地本がらみなので、できれば避けたいところ。発生の可能性が高い、「体育館での出会い」に挑戦しよう。唯一特別なグラフィックがあるパターンなので、クリア後のアルバムを埋めるためにもぜひ押さえておきたい。

▲放課後の体育館で発生。バスケットボールで主人公が転んでしまう。カッコ悪いが特別なグラフィックがあるので確実に見ておきたい。

◀茜と木地本が廊下で話をしている場面を目撃。

▶特定の日まで登場しなかったときの強制パターン。

好みの能力値

とにかく平均が茜の好み。高すぎるのも、低すぎるのも敬遠される。オリジナルの話題には「星座」を入れておこう。

勉強	3
運動	4
感性	3
センス	3
性格	3

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
体育館での出会い	放課後	体育館	高い	なし
木地本と茜	休み時間・昼休み	2年教室	低い	好み
登校中に	登校時	なし	強制	なし

全学期 オールシーズン 波多野葵

主人公の女友だちで、気兼ねなく付き合える女の子。演劇部に所属し、下級生の女の子にモテるタイプ。主人公とはすでに知り合いという設定だが、出会いのパターンは4つもあり、全キャラクターの中でもっとも多い。この中では「宿題」パターンがレアだが、特別なグラフィックはないので、ここは「犬の散歩」パターンを狙ってみよう。

▼かすみと話をしていると、なぜか葵が怒って現れる。通常はこのパターン。

◀愛犬まぐろの散歩。寄り道でしか発生しない。

▼葵が宿題を見せてくれと言ってくる。レアイベント。

▶強制パターン。かすみの居場所を聞かれる。

好みの能力値

自身も運動センス抜群の葵は、やはり運動ができる男が好み。オリジナルの話題には、「芸能」を入れておこう。

勉強	4
運動	5
感性	3
センス	1
性格	3

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
こ～ら～	昼休み	2年教室	普通	なし
犬の散歩	寄り道	浜辺	高い	なし
宿題	3時間めの休み時間	なし	低い	好み
かすみを知らないか	放課後	なし	強制	なし

全学期 オールシーズン 深山早苗

ドジでいつも失敗ばかりしているが、決してメゲない前向きな女の子。全学期共通キャラの中で、唯一の学年違い。出会いのパターンは3つあるが、どれもそそっかしい深山の性格がよくわかるイベントとなっている。オススメは「写真部の深山」。理科室という滅多に行かない場所で発生するイベント。

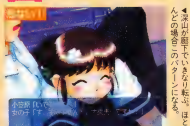
◀深山が廊下でいきなり転ぶ。ほとんどの場合このパターンになる。

◀自転車の故障で困っている深山。強制パターン。

◀理科室で発生。写真をばらまいてしまう。

好みの能力値

運動もでき、勉強もできてセンスが高いのが深山の好み。かなり理想が高い。オリジナルの話題には「写真」と「本」を。

勉強	5
運動	5
感性	3
センス	4
性格	4

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
危ない！	休み時間	1年廊下	普通	好み
写真部の深山	放課後	理科室	高い	なし
自転車の故障	下校時	なし	強制	なし

＊条件に「好み」とあるのは、その女の子の好みの能力値に合わせてキャラメイク（能力値設定）していることが条件となります。
確率の「強制」とは、ほかの出会いイベントが起こらなかった場合のフォローイベントです。

1学期

沢田璃未

昔から家庭の事情で転校を繰り返してきたために友だちを作ることに臆病になっている転校生。1学期の限定キャラの1人である璃未には、出会いパターンは2つしか存在しない。璃未が学校へ通い始めるのはゲームスタート後の最初の月曜日から。その前に「麦わら帽子」で璃未に会うためには、休日に浜辺か臨海広場を訪れる必要がある。

◀休みの日の午前か正午に、浜辺で発生する。風で飛ばされた麦わら帽子を、主人公がキャッチする。

哀愁の転校生

▶転校してきた璃未が、先生から紹介される。浜辺・臨海広場の「麦わら帽子」のイベントを見ていても、このイベントは発生する。

好みの能力値

本人の能力は総じて高いのだが、男性に対してはごく普通の能力値を求める。話題には「動物」「自然」「写真」を選ぼう。

能力	値
勉強	3
運動	3
感性	4
センス	2
性格	3

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
麦わら帽子	午前・正午	浜辺・臨海広場	高い	好み
哀愁の転校生	朝	なし	強制	なし

丘野陽子

無邪気で能天気なお気楽娘。水泳部でさんざん泳いだあと、さらに浜辺で泳ぐほど水泳好きな彼女との出会いは、やはり「びしょ濡れ」イベントがしっくりくる。しかし、強制で発生するパターンの「自転車で体当たり」にも特別なグラフィックが用意されており、こちらのイベントも捨てがたい。好みのほうを選ぼう。

遅刻する～

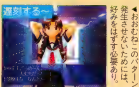
◀おおむねこのパターン。発生させないためには、好みをはずす必要あり。

自転車で体当たり

▶強制パターン。逆に見るのは難しいかも。

▲放課後のプールで発生する。「遅刻する～」を発生させていると見ることはできない。

勉強が1で運動が5と極端な彼女は、ごく平均的な男性が好み。話題には「星座」「自然」「TVゲーム」を選ぼう。

能力	値
勉強	4
運動	3
感性	3
センス	4
性格	3

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
遅刻する～	登校時	なし	普通	好み
びしょ濡れ	放課後	プール	高い	なし
自転車で体当たり	登校時	なし	強制	なし

3学期

瑞木あゆみ

木地本に憧れる、内気で健気な陸上部マネージャー。彼女との出会いパターンは3つあるが、オススメなのはやはり、能力値により発生する「ハプニング」だろう。なんとなく悪い印象を与えてしまいそうだが、特別なグラフィックもあるので必見。能力値を好みに合わせた場合、「陸上部マネージャーのあゆみ」のほうを見るのは難しくなる。

◀木地本を探しているあゆみ。強制的に発生する出会いのパターン。

▶2年の教室をのぞき込んでいるあゆみを見かける。

▲ぶつかった勢いで胸を触ってしまう。プレイヤーの能力値を好みに合わせておかないと発生しない。

好みの能力値

とても内気な彼女は、運動、センス、性格が高い男性が好みらしい。オリジナルの話題は、「芸能」を選んでおこう。

能力	値
勉強	3
運動	5
感性	3
センス	5
性格	5

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
マネージャーのあゆみ	下校時	なし	強制	なし
ハプニング	登校時	なし	普通	好み
陸上部マネージャーのあゆみ	昼休み	2年教室	普通	なし

2学期

中里佳織

頑固で几帳面なクラス委員長。地味で目立たない佳織との出会いは、いずれも地味。唯一印象深い「バスでの出来事」は、ぜひ見ておきたいイベントだ。

好みの能力値

本人の能力は勉強が高いことを除けば平均的だが、男性に求める能力値はとにかく高い！ 話題は「本」を選んでおこう。

勉強	5
運動	5
感性	3
センス	5
性格	3

◀強制パターン。ホームルームで話す。

▶波多野との会話、タイトルのとおり地味さを強調。

▲プレイヤーの能力値を好みに合わせ、バスで通学すると発生するイベント。

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
ホームルーム	朝	なし	強制	なし
バスでの出来事	登校時	バス通学	高い	好み
地味な中里	休み時間	2年教室	普通	なし

香坂麻衣子

うっかりおっとり天然ボケのお姉さん。今回唯一の上級生キャラである香坂先輩との出会いは、どれものほほんとしており、彼女の性格をよく現している。レアという意味では「香坂先輩」がオススメとなるが、「毛糸をばらまいちゃった」のイベントもなかなかいい味を出しているぞ。

好みの能力値

自分自身は運動が苦手なためか、運動のできる男を好むようだ。オリジナルの話題には、「手芸」を入れておこう。

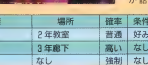
勉強	3
運動	5
感性	4
センス	3
性格	2

▲休み時間の2年教室で起こるパターン。先輩が2年生の教室に迷い込んでくる。好みさえ合わせていれば発生させやすい。

▶廊下で持っていた毛糸をばらまいてしまう。

◀強制パターン。君子と話していると、先輩が話しかけてくる。

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
香坂先輩	休み時間	2年教室	普通	好み
毛糸をばらまいちゃった	放課後	3年廊下	高い	なし
今日家庭部は休みだったかしら	下校時	なし	強制	なし

風間こだち

自分に厳しく武道に打ち込む女の子。真面目な彼女との出会いは、痴漢に間違えられてしまう「動かないで！」が印象深い。特別なグラフィックもあるので、ぜひ押さえておこう。ただし、プールという意表を突いた場所で発生するので注意。「竹刀」にもグラフィックはあるが、チト地味だ。

好みの能力値

自分は抜群の運動神経を持っているが、それを男性には求めない。話題は「掃除」「手芸」「料理」を選んでおこう。

勉強	4
運動	3
感性	4
センス	2
性格	4

◀プールのそばで、のぞこうとしている痴漢に間違えられてしまう。

◀教室に竹刀が置かれているのを発見する。

◀ぶつかった健太のかわりにこだちが謝る。

出会いイベント表

イベント名	時間	場所	確率	条件
動かないで！	放課後	プール	高い	好み
竹刀	放課後	2年教室	高い	なし
こだちと健太	登校時	なし	強制	なし

新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA

『ブレイブサーガ』ぶっちぎり攻略第2弾。今回はおもに武器改造にスポットをあてていくぞ。また、隠しパラメータや最終話の秘密など、どこにも載っていない情報満載だ!!

新世代ロボット戦記
ブレイブサーガ
発売中 S・RPG ▶¥6,800 ▶タカラ ▶MC(2ブロック)

進化する攻撃の全データを公開!!

15話クリア後から使用可能になる武器改造室では、勇者たちの武器を強化できる。また、特定の武器はレベルを上げると、新しい技を使うことができるようになるぞ。下の表が、武器強化によって使えるようになる技のすべてだ。なお、元になる「改造する武器」が複数あるもので、赤で表示されている技は、そのどれかを必要レベルにすれば使用可能になるもの。それ以外は、元の武器すべてを必要レベルにしなければならないのだ。

▲開発によって使用可能になる技は、強力なのはもちろん、演出も派手なものが多いぞ。

▲「やっぱりこれがないと」という感じの必殺技も、強化によって手に入れられるものが多い。

所属	ユニット名称	改造する武器	必要レベル	追加される技
バーンガーン	バーンガーン	クロスインパクト	3	ランサーシュート
		ランサーシュート	3	シリウスインプルード
		クロスインパクト	4	インペイルノヴァ
	スペリオン	スペリオルブレード	3	ファイヤーフィニッシュ
	マッハスペリオン	フェニックスストーム	3	スタービーム
		マッハショット	3	バーニングスパルタン
		ファイヤーウイング	3	
	グレートバーンガーン	フェニックスブレード	3	バーニングランサー
		バーニングランサー	3	グレートフィニッシュ
		バーニングランサー	4	ファイヤーアロー
エクスカイザー	キングエクスカイザー	カイザーソード	4	サンダーフラッシュ
		カイザービーム	3	カイザーブラスター
	ドラゴンカイザー	ドラゴンアーチェリー	3	サンダーアロー
	グレートエクスカイザー	カイザーソード	4	サンダーフラッシュ
	ゴッドマックス	Gコズミックバスター	3	ゴッドソニックバスター
	ウルトラレイカー	Wチェーンクラッシャー	3	ショルダークラッシュ
ファイバード	武装ファイバード	フレイムソード	4	フレイムソードCU
		フレイムキャノン	3	フルブラスト
	J合体グランバード	グランロケッター	3	グランキャノン
	グレートファイバード	フレイムソード	4	フレイムソードCU
	スーパーガーディオン	ウオータートルネード	3	フリージングトルネード
		ガードブラスター	5	ガードフラッシュ
	サンダーバロン	パンチ	4	ドリルクラッシャー
		セパレーションアタック	3	
		サンダーアンカー	3	サンダークラッシュ
ダ・ガーン	ダ・ガーンX	ダ・ガーンブレード	2	一文時斬り
		一文時斬り	3	十文字斬り
		アースグレイザー	3	ブレストアースバスター
		アースフレアー	3	
	ガ・オーン	Gキャノン	3	同時発射
		Gバルカン	3	
		同時発射	2	GXバスター
	グレートダ・ガーンGX	Gキャノン	4	GXバスター
		Gバルカン	4	
	ペガサスセイバー	セイバーテンペスト	3	セイバーアロー
		セイバーディスパース	3	
		セイバーテンペスト	4	セイバーストーム
	ランドバイソン	ランドクラッシャー	3	ランドクラッシュ
	セブンチェンジャー	Cシュベルト	3	Cブレッツェン

所属	ユニット名称	改造する武器	必要レベル	追加される技
マイトガイン	マイトガイン	マイティーバルカン	3	シグナルビーム
		動輪剣	4	縦一文字斬り
	マイトカイザー	カイザーハリケーン	2	ドリルクラッシャー
		カイザービーム	2	
		カイザーバルカン	2	
	グレートマイトガイン	グレート動輪剣	3	真っ向唐竹割り
		マイティースライサー	4	パーフェクトキャノン
		マイティーバルカン	5	
		シグナルビーム	3	
	ガードダイバー	ダイバーデトネイター	3	ミサイル
	ブラックマイトガイン	ブラック動輪剣	5	縦一文字斬り
ジェイデッカー	デッカード	制式拳銃	3	制式拳銃2
	ジェイデッカー	ジェイバスター	3	Jバスター・ガンモード
	デューク	制式拳銃	3	制式拳銃2
		剣	3	剣2
	デュークファイヤー	ファイヤーソード	3	ファイヤーソード2
	Fジェイデッカー	ファイヤーソード	4	バーニングFソード
	マクレーン	ショットガン	3	グレネード
	パワージョー	制式拳銃	3	制式拳銃2
		ヌンチャク	3	ヌンチャク2
	ダンプソン	制式拳銃	3	制式拳銃2
		ダンベル	3	ダンベル2
	ドリルボーイ	サッカーボール	3	サッカーボム
	スーパービルドタイガー	タイガーキャノン	3	タイガービーム
	シャドウ丸	カタナ	4	カタナ2
		手裏剣	2	手裏剣2
	カゲロウ	手裏剣	2	手裏剣2
ゴルドラン	ゴルドラン	スーパー竜牙剣	2	一刀両断斬り
		ショルダーバルカン	5	一斉掃射
		アームシューター	4	
		ランチャー	3	
	スカイゴルドラン	スーパー竜牙剣	3	疾風迅雷斬り
		ショルダーバルカン	3	ランチャー
		ショルダーバルカン	5	一斉掃射
		アームシューター	4	
		ランチャー	3	
	グレートゴルドラン	ショルダーバルカン	3	ランチャー
		ショルダーバルカン	5	一斉掃射
		アームシューター	4	
		ランチャー	3	
		グレートアーチェリー	4	ゴールデンアロー
	ゴッドシルバリオン	トライランサー	2	トライフィニッシュ
		トライランサー	5	ゴッドフィニッシュ
	アドベンジャー	スマートガン	3	一斉掃射
		メガライフル	4	
		ガトリングショット	3	
		フットランチャー	3	
		ショルダーランチャー	3	
		一斉掃射	3	ギャラクティカバスター
	ウサリンMkⅡ	ピコピコハンマー	3	Gピコピコハンマー
ダグオン	ファイヤーダグオン	ファイヤーブレード1	3	ファイヤーブレード2
	パワーダグオン	ドリルアーム	3	パワードリルアーム
	Sファイヤーダグオン	スーパーファイヤーバーン	4	スーパーメガ光波
	ダグアーマー	キャノン	2	ファイナルバスター
		ミサイル	2	
		レーザー	2	
		アーマーバルカン	4	
	Sライナーダグオン	キック	4	ライナータックル
		アーマーバスター	2	Sライナークラッシュ
		ライナーブリザード	2	
		ターボホイールカッター	2	
	シャドーダグオン	カゲムラサキ	3	牙王斬り
		シャドーガンビーム	3	シャドーキャノン
	ダグサンダー	サンダーバーン	3	プラズマアロー
	サンダーダグオン	ムーンカッター	3	スパークサンダー

タイプ別・改造のススメ!

武器改造によって使えるようになる技は、極端に強力なものやそれがなければ先に進めないものがあるわけではないので、プレイヤーの好みで改造していってかまわない。しかし、左ページの表のように、これだけの技が用意されているので、限られたＣＰをどの武器の改造にあてるかを決めるのに苦労している人も多いはず。というわけで、ここでは改造によって使えるようになる技の中から、タイプ別に編集部のオススメをセレクト。どの技も強力かつカッコイイものばかりだから、下で解説している改造のポイントにも注意しながら、キミなりの勇者強化プランを立てるときの参考にしてほしい！

必殺剣タイプ

まずは、剣を極めろ!

勇者の必殺技というと、まず、剣を思い浮かべる人も多いだろう。基本武器の剣は、ほとんどが強化することで必殺技を使えるようになるぞ。剣攻撃は命中率が高いのも魅力だ。

- インペイルノヴァ(バーンガーン)
- 真っ向唐竹割り(Gマイトガイン)
- 牙王斬り(シャドーダグオン)

▲射程１なので反撃を受けやすいが、背後を取ったりトドメをさすのに使おう。

遠距離武器タイプ

遠い間合いからHPを削れ

射程距離、命中率に優れた、使いやすい攻撃。派手さでは劣るかもしれないが、反撃を受けずに確実に敵のHPを削ることができる。戦いのメインとなる重要な武器だ。

- フリージングトルネード(Sガーディオン)
- シグナルビーム(マイトガイン)
- ランチャー(Gゴルドラン)

▲射程４ならば、敵の反撃の射程外から攻撃できる場合が多い。うまく使っていこう。

※カッコ内の名称の頭に付くSはスーパー、Gはグレートを表しています。

必殺砲タイプ

一撃必殺の魅力

必殺の一撃と呼ぶにふさわしい、強力なエネルギー攻撃。必殺剣と同様、原作でも決め技として使われていたものが多いので、ファンなら必ず使っていきたいところだろう。

- ファイヤーアロー(Gバーンガーン)
- タイガービーム(Sビルドタイガー)
- ゴールデンアロー(Gゴルドラン)

▲多大なエネルギーを放出するため、消費ＥＰもかなりのもの。使いどころは考えて。

一斉射撃タイプ

豪快に決めたいときは

複数の武器を敵に叩き込む、豪快な攻撃。入手するにはいくつかの武器をすべて強化しなければいけないものが多いため、ＣＰもかなり使うことになる。もちろん、そのぶん威力は高い。

- GXバスター(Gダ・ガーンGX)
- 一斉掃射(アドベンジャー)
- ファイナルバスター(ダグアーマー)

▲威力のわりには、消費ＥＰがそれほど多くないのもポイントが高い。

ドリルタイプ

ドリルは男のロマン!?

一部では、男のロマンとも呼ばれるロボットもののお約束、ドリル攻撃。もちろん勇者メカにもドリルを装備したものは多く、武器改造によってさまざまなドリル攻撃が使用可能になる。

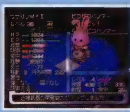
- ドリルクラッシャー(サンダーバロン)
- ドリルクラッシャー(マイトカイザー)
- パワードリルアーム(パワーダグオン)

▲射程距離はさまざまだが、攻撃力の高さは共通。敵を貫く力強さが、人気の理由か。

武器改造の3つのポイント

POINT1 開発レベル上昇の効果とは?

武器強化をしていると、「開発能力がアップ」というメッセージが出ることがある。これは、改造室の武器強化レベルが上昇したことを示すものだ。開発レベルが上昇すると、１回の改造で武器レベルを数レベルぶん一気に強化できるようになり、必要なＣＰも１レベルずつ強化するよりも少なくてすむのだ。開発レベルは、武器強化で一定量のＣＰを使うごとにアップする。強化するほどお得になるので、武器改造はＣＰを惜しまずに行うこと。

◀開発レベルは、強化する武器のタイプごとに設定されている。それぞれを平均して上げよう。

POINT2 消費ＥＰの上昇には気をつけて!

強化した武器は、消費ＥＰもアップしてしまう。武器改造による攻撃力の上昇は、もとの攻撃力が高いほど大きく上がるようになっているが、消費ＥＰの上昇も、攻撃力が高いほど大きいのだ。ある程度、勇者のレベルアップに合わせて強化していかないと、せっかくの技も数回しか使えないなんてことになるぞ。一方、初期の消費ＥＰが０の場合は、強化しても０のままなので、限られたＣＰを有効に使って、バランスよく強化していく必要があるのだ。

◀いきなり１体の武器を集中強化するのではなく、全体を少しずつ強化していくこと。

POINT3 射程が伸びる武器も!

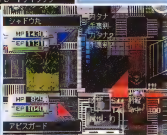
武器の中には、強化することで射程が伸びるものもあるぞ。下の表にあるのが、射程が変化する武器のリスト。射程は１上昇しただけでも、大きく戦力が変わるので、しっかりチェックしよう。中でも、シャドウ丸とカゲロウの手裏剣は、移動力は高いが武器の射程が全体に短い彼らにとって重要な武器。これらを早めに上げておけば大幅な戦力アップが見込めるぞ。また、グレートゴルドランのゴールデンアロー、ウサリンＭｋⅡのキャロビットは、それぞれ２段階、３段階に射程がアップする貴重な武器。特にキャロビットは、初期の射程は２だが最終的には５と最長クラスまで伸びるぞ。

技の名称／使用ユニット	初期射程	レベル 3	レベル 4	レベル 5
サンダーフラッシュ／キングエクスカイザー	1	－	－	+1
サンダーアロー／ドラゴンカイザー	2	－	－	+1
フルブラスト／武装ファイバード	3	－	－	+1
セイバーアロー／ペガサスセイバー	2	－	－	+1
ジェイバスター／ジェイデッカー	3	－	+1	－
サッカーボム／ドリルボーイ	2	－	+1	－
手裏剣／シャドウ丸	2	－	－	+1
手裏剣／カゲロウ	2	－	－	+1
ゴールデンアロー／グレートゴルドラン	2	+1	－	+1
一斉掃射／アドベンジャー	3	+1	－	－
キャロビット／ウサリンMkⅡ	2	+1	+1	+1
スーパーファイヤーバーン／Sファイヤーダグオン	3	+1	－	－
シャドー手裏剣／ダクシャドー	2	－	－	+1
シリウスインプルード／バーンガーン	2	－	+1	－
ファイヤーアロー／グレートバーンガーン	2	－	－	+1

勇者の成長タイプの秘密を公開!!

レベルアップで上昇する勇者たちのパラメータは、それぞれの機体によって、成長の傾向が決まっている。ここでは、すべての勇者の成長タイプを公開！　それぞれのタイプをおおまかに分析してみると、❶は攻撃力を中心に平均して高い能力を持つ主人公クラス、❷は攻撃力・防御力の高い重武装型、❸はさまざまな技を使って戦うスピード型。❹は攻撃力重視型。❺は防御力の高い守備型といったところだ。

▲武器の性能などにもよるので、この成長タイプがすべてではないが、勇者の特性を把握しておけば戦いも有利にはこべる。

▶素早い勇者の多い❸タイプは、攻撃力は低いがEPは高いので、強力な武器で補える。武器の強化を進めておこう。

バーンたちの成長について

バーンとスペリオンは、攻撃・命中・防御のパラメータに、レベルアップ時に得たボーナスポイントを割り振ることでパワーアップしていく。このボーナスは、1レベルごとに24ずつ得られ、1つのパラメータに割り振れるのはその半分までだ。

成長パターンは5種類!

勇者の成長パターンは5種類あり、それぞれのパラメータがレベルアップ時にどの程度上昇するか決まっている。具体的に上昇する数値は、下の成長の度合いの表を参照しよう。

▼成長パターン

	①	②	③	④	⑤
生命力	B	A	C	B	B
エネルギー	B	C	A	B	C
攻撃力	A	B	B	A	C
防御力	B	A	C	C	A
器用さ	B	C	A	B	A

▼成長の度合い

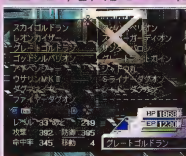
	A	B	C
生命力	44〜54	39〜49	34〜44
エネルギー	30〜40	25〜35	20〜30
攻撃力	10〜12	9〜11	8〜10
防御力	9〜11	8〜10	7〜9
器用さ	8〜10	7〜9	6〜8

▶各勇者の成長タイプ

名称	成長タイプ
キングエクスカイザー	❹
ドラゴンカイザー	❹
グレートエクスカイザー	❹
ゴッドマックス	❺
ウルトラレイカー	❷
武装ファイバード	❺
ジェット合体グランバード	❹
グレートファイバード	❹
ガーディオン	❹
スーパーガーディオン	❹
サンダーバロン	❺
ダ・ガーンX	❷
ガ・オーン	❷
グレートダ・ガーンGX	❷
ペガサスセイバー	❸
ランドバイソン	❹
セブンチェンジャー	❹
マイトガイン	❹
マイトカイザー	❺
グレートマイトガイン	❺
バトルボンバー	❹
ガードダイバー	❺
轟龍	❶
飛龍	❹
ブラックマイトガイン	❹
デッカード	❹
ジェイデッカー	❹
デューク	❷
デュークファイヤー	❷
ファイヤージェイデッカー	❷
マクレーン	❹
パワージョー	❺
ダンプソン	❹
ドリルボーイ	❷
スーパービルドタイガー	❹
シャドウ丸	❸
ガンマックス	❹
カゲロウ	❸
ゴルドラン	❹
スカイゴルドラン	❹
レオンカイザー	❺
グレートゴルドラン	❹
ゴッドシルバリオン	❷
アドベンジャー	❹
キャプテンシャーク	❷
ウサリンMkⅡ	❶
ダグファイヤー	❹
ファイヤーダグオン	❹
パワーダグオン	❹
スーパーファイヤーダグオン	❶
ダグターボ	❺
ダグアーマー	❹
ダグウイング	❷
ダグドリル	❹
スーパーライナーダグオン	❺
ダグシャドー	❸
シャドーダグオン	❸
ダグサンダー	❹
サンダーダグオン	❹
宇宙剣士ライアン	❹
ガンキッド	❷

トレーニングルーム活用法

レベル差を利用して経験値を稼げ!

トレーニングで効率のいいレベルアップを図るには、出撃させた勇者の中で最もレベルが高い者に合わせて敵が出現するということを利用しよう。レベル差が大きければ、得られる経験値も大きくなる。シナリオ中で自分の好きな勇者を重点的に育てるようにして、レベルの低い勇者を混ぜてトレーニングすれば楽だぞ。

▲レベルの高い勇者に混ぜて、レベルの低い勇者を出撃させるのがポイント。レベル差は10ぐらいがいいぞ。

▲レベルの高い勇者でHPを削ってから、レベルの低い勇者でとどめを。かならず後方から攻撃させよう。

インタビューこぼれ話!

スペースの都合で前号の開発者インタビューでは伝えきれなかった、あんな話こんな話をこっそり紹介!!

バーンガーンの頭部の秘密

バーンガーンやスペリオンのメカデザインは、ゲームオリジナルということで、玩具やアニメ番組制作の制約を超えたこだわりが盛り込まれている。龍の爪をイメージしたバーンの頭部もその1つ。オモチャを作ることを前提に考えると、危険防止のため実現できなかったことでもゲームだから実現できた。また、TVでは絶対に動かせないほど派手なグレートバーンガーンの装飾も必見。

▲バーン単体でもドラゴンに変形するという裏設定もあるらしいぞ。

最弱トリオはけっこう手強い?

愛美の作ったトレーニングシステムに登場する、3タイプのやられメカ。コイツらの名前はサイリック、ジャクシム、トリオーゲス。頭をつなげると〝最弱(サイジャク)トリオ〟になっているのだ。でも、こちらのレベルに合わせて登場する彼らは、その名に反して、本編の戦闘よりもはるかに手強いとの評判。みんなも、カル〜く鍛えるつもりが思わぬ苦戦をしてしまった経験があるのでは?

▲マップも、なかなか戦略性が高い構成。腕試しにもちょうどいい?

『ブレイブサーガ』の、より深い秘密に迫る!!

『ブレイブ』に隠された要素とは!?

前号で紹介した隠しユニット以外にも、『ブレイブ』にはさまざまな隠し要素が用意されている。「信頼度」というバーンの戦闘能力を大きく左右する隠しパラメータと、ほとんどの勇者ユニットが一定確率で復活できる「ガッツ」と呼ばれる能力の2つが新たに判明した。バーンと瞬兵の関係を示す「信頼度」を、できるだけ下げないプレイを心がけること。

信頼度 クリティカル率に影響

信頼度は、攻撃のクリティカル率に影響を与える。0～100の範囲で変化し、戦線離脱しないで戦闘をクリアすれば3上昇、戦闘中に仲間の勇者のHPが0になると1体ごとに5低下する。初期値の50より高い場合はクリティカル率が最大で20%プラスされる。EPの自然回復量も信頼度が高いほど大きくなるぞ。

▲仲間のＨＰには常に注意して戦おう。信頼度はイベントで上昇することもあるぞ。

ガッツ 熱いセリフとともに復活!

一度は力尽きた勇者が、気合いで復活するシステム。勇者ごとに熱いセリフも用意されているので、やりこみ派の人は、ぜひともひととおり聞いてみよう。ただし、ガッツで復活しても、戦闘の信頼度はやはり下がってしまうので注意。ガッツは、勇者のHPが0になったときにランダムで発生。攻撃してきた敵のレベルが勇者のレベルより高いと発生する確率も高くなり、その確率は最高50%。逆にレベルの低い敵には発生しにくいぞ。トレーニングで勇者のHPが0になっても信頼度は下がらないので、ガッツはトレーニングで確認しよう。

ハイパーバーンガーンの勇姿をキミは見たか!?

最終話「君のそばに」の真グランダークとの戦いで、グレートバーンガーンが倒された場合にのみ発生する特別なシナリオを公開しよう！　このシナリオでは、傷ついたグレートバーンガーンが、黄金に輝くハイパーバーンガーンとなって復活、真グランダークと1対1の決闘を繰り広げる、まさに真の最終決戦なのだ。

▶グレートバーンガーンのレベルを上げすぎて勝ってしまわないように。

▲最終戦で敗れてしまうのも、勇者シリーズのお約束のひとつ!?

▲このハイパーバーンガーンが敗れると、さらにハイパーバーンに。

真の勇気が発動しハイパーバーンガーンに!

▼真グランダークとの長きにわたる戦いに終止符が打たれる。この戦いを見ずして、『ブレイブサーガ』を極めたとは言えない。

▲ハイパーバーンガーンの使える技は、それまでのシナリオで強化してきた、バーンガーンのものを受け継いでいる。

VARS基地、今昔物語？

こだわりのあまり、ギリギリまで仕様変更が行われた『ブレイブサーガ』。東京ゲームショウのデモプレイ用ＣＤ-ＲＯＭも３日間の期間中、毎日新しいものに取り替えられており、ステージで紹介していたビデオの画面と、その横でみんながプレイしている画面のデザインが違うといったこともあったとか。その名残はブレイブチャージボックスの裏面にある、VARS基地の画面にも!?

▲当初、ＶＡＲＳ基地の画面は、もっと単純な構成になっていた。

目覚めた勇気の２番は必聴

『ブレイブサーガ』の主題歌、「勇者聖戦バーンガーン」の主題歌でもある「目覚めた勇気」。聴く人に『ブレイブ』の世界観を感じさせる秀逸な歌に仕上がっている。オープニングのムービーに流れる主題歌は、「バーンガーン」のキーワードである〝勇気〟と、瞬兵の成長をテーマにした歌詞は、その世界をみごとに象徴している。今のところこの歌の２番は、予約キャンペーンでもらえた勇者限定ディスク「勇者の証」だけで聴くことが可能。持っている人はＰＳの音楽プレイヤーでトラック４を再生してみよう。泣けるぞ！

細部まで見逃せない、こだわりの数々!?

スタッフたちが、作りながら勇者シリーズのファンになっていったという『ブレイブサーガ』。紹介しきれない見どころはまだまだあるぞ。武器改造が可能になる頃には出番の少なくなりそうな、合体前のビルドチームまで、強化武器が用意されているし、各勇者の部屋での会話も思わずニヤリとさせられるものが多い。ファンサービス満載のこのゲーム、とことんまで楽しんでほしい。

▲勇者の部屋は、サブシナリオの発生時以外も要チェックなのだ！

とことんやり込むためのうれしい情報を満載してお届けする攻略第2弾！ 合成のコツを徹底紹介する!!

チョコボの不思議なダンジョン2

発売中 ダンジョンRPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ※「不思議なデータディスク2」同梱 ▶MC(1ブロック)

合成を極める

『チョコボ2』の醍醐味の1つでもある合成。この合成をうまく使いこなせば、ひと味もふた味も違う自分だけの武具が生み出せるのだ。

合成は、黒魔道士研究所か、ダンジョン内にある「かまど」で行える。ツメはツメ同士、クラはクラ同士でしか合成できず、合成後のツメやクラの能力値は、基本に選んだほうのパラメータに大きく影響される。合成の際に、さまざまな合成効果のあるモンスターエキスや種などを使うこともでき、それらを効果的に使用することによって、より強力な武具を作り出していくことが可能だ。ただし、やみくもに合成を繰り返しても強いツメやクラを作り出すことはできない。どんな武具を作りたいのか、きちんとした目標を最初に立てて、計画的に合成をしていくことが、合成を極めるうえでもっとも重要になってくるのだ。

▲合成でどんなツメやクラを生み出したいのかまず決めて、材料をこつこつと集めよう。

合成のコツ①

ハネ用と強化用を分ける

実は、合成をするうえで一番のネックになるのが、不思議なハネの存在。ハネを数多く集めるためには、ツメやクラを一定レベル以上強化したうえで壊さなければならず、「強力なツメやクラを作り出すための合成」と「ハネを入手するための合成」の2つの目的が両立しづらくなるのだ。解決策は、合成材料であるツメやクラをあらかじめハネ入手用と強化用とに分けておくこと。目的別に効率的な合成ができるようになるぞ。

◀まだ入手していないハネが出るものをメインに。

◀すでにハネがある。能力値の高いものをメインに。

合成のコツ②

エキスの活用

合成に使うと、必ずツメやクラの耐久度を5回復するエキスには、それ以外にもさまざまな合成効果がある。能力値を上げるだけでなく、スロウ効果などの特殊能力や属性を付加していくことで、より魅力的な武具を生み出せるのだ。

名　前	ツメ合成効果	クラ合成効果
小動物のエキス	命中率＋3	回避率＋3
ゴブリンのエキス	元気度＋2	元気度＋2
インプのエキス	クリティカル＋3	特殊防御＋2
トンベリのエキス	クリティカル＋3	特殊防御＋2
タートルのエキス	頑丈さ＋2	頑丈さ＋2
巨人のエキス	頑丈さ＋2	頑丈さ＋2
巨大生物のエキス	耐久度50になる	耐久度50になる
ワームのエキス	攻撃力＋1／融合	防御力＋1／融合
ぬすっとのエキス	命中率＋3／ギルのツメになる	回避率＋3
マッドマンのエキス	スロウ／結合	スロウ回避／結合
スラグのエキス	スロウ／結合	スロウ回避／結合
魔法使いのエキス	サイレス／結合	サイレス回避／結合
ミニメイジのエキス	ミニマム／結合	ミニマム回避／結合
カエルのエキス	トード／結合	トード回避／結合
フロータイのエキス	スリプル／結合	スリプル回避／結合
アンデッドのエキス	コンフュ／結合	コンフュ回避／結合
植物のエキス	ポイズン／結合	ポイズン回避／結合
ラミアのエキス	ブランドのツメになる	ブランドのクラになる
ボムのエキス	火／消去	火／消去
マグママンのエキス	火／融合	火／融合
プリンのエキス	火／融合	火／融合
アイスマンのエキス	氷／融合	氷／融合
半魚人のエキス	氷／融合	氷／融合
ムースのエキス	氷／融合	氷／融合
ツバサのエキス	風／融合	風／融合
ゼリーのエキス	風／融合	風／融合
モグラのエキス	壁を掘れる／融合	地／融合

※「融合」＝属性を融合させる効果、「結合」＝特殊能力を結合させる効果

合成のコツ③

種の活用

合成で使用できる種には、複数の異なる属性を1つのツメやクラに融合するものや、ツメやクラの特徴（壁を掘れるなどの特殊能力）を結合するものなどがある。合成材料となるツメやクラを集めてレベルを上げ、モンスターエキスで味付けしたら、この種を使って最後の仕上げをするのだ。

名　前	合成効果
火の種	火の属性を追加
氷の種	氷の属性を追加
雷の種	雷の属性を追加
風の種	風の属性を追加
地の種	地の属性を追加／壁を掘れる
聖なる種	聖の属性を追加
結合の種	複数の特殊能力を結合
融合の種	複数の属性を融合
固定の種	どちらか一方の能力値が変化しない
消去の種	特殊能力を消す
レベルの種	レベルを1上げる

例　属性の融合

炎のツメ
＋
凍結のツメ
＋
融合の種
合成
▼
炎と氷の属性をもったツメ

通常の合成では、属性の違うツメやクラを合成しても、一方の属性は消えてしまう。しかし融合の種を使えば、両方の属性を1つのアイテムに付けることができる。

例　能力を結合

冷静のクラ
＋
毒よけのクラ
＋
結合の種
合成
▼
混乱と毒を防ぐクラ

コンフュを防ぐクラと、ポイズンを防ぐクラ。合成で結合の種を加えれば、この2つの特殊能力をもったクラができる。なお、クラには3つ以上の特殊能力でも付加できる。

すっごいツメの作り方

ツメのなかには、合成で生み出すしか入手方法のない強力なツメもある。ここでは、そんな２つのツメの作り方を特別に伝授しよう。特にマルチのツメは、早い段階で作ることが可能なので、材料を入手したらすぐに作ってみよう。

STEP1 マルチのツメ

アークのツメ ＋ オーダーのツメ ＋ 結合の種 → マルチのツメ

前方３方向に攻撃できるアークのツメと、前後２方向に攻撃できるオーダーのツメを、結合の種を入れて合成すれば、５方向に攻撃できるマルチのツメになる。結合の種はなかなか手に入らない貴重品なので、こんな使い方をオススメする。

STEP2 最強のツメ!?

十字のツメ or アークのツメ ＋ マルチのツメ ＋ 結合の種 → ???

十字のツメかアークのツメを、結合の種を加えてマルチのツメと合成すると……結果は自分の目で確めよう！　また、この合成はオーダーのツメを使っても可能なので、いろいろと試してみてはいかがかな？

属性なども加えれば究極のツメになる!

名　前	特　徴	攻	元	頑	限	命	ク	価格	ハネ（LV２〜５）	ハネ（LV６以上）
木のツメ	木でできたツメ	3	7	5	55	94	7	500	ミス率ダウン	回復UP
鉄のツメ	鉄でできたツメ	5	4	6	45	93	8	800	HPMAX　UP	EXP　UP
ミスリルのツメ	ミスリル銀でできたツメ	9	5	10	30	92	5	2000	クリティカルUP	攻撃力UP
軽いツメ	軽くて使いやすいツメ	3	12	4	30	99	8	1000	ヘイスト	フェニックス
炎のツメ	火の属性をもつツメ	7	4	7	40	92	10	2500	ファイアボール	イフリート
凍結のツメ	氷の属性をもつツメ	7	4	7	40	93	10	2500	ブリザドストーム	シヴァ
電撃のツメ	雷の属性をもつツメ	7	4	7	40	93	10	2500	サンダークロス	ラムウ
疾風のツメ	風の属性をもつツメ	7	4	7	40	93	10	2500	エアロオール	シルフ
ホリーのツメ	地の属性をもつツメ。壁を掘れる	1	7	1	45	90	12	1000	クエイクオール	タイタン
ホーリーのツメ	聖の属性をもつツメ	8	5	7	50	93	10	2500	魔法力UP	ホーリー
クリスタルのツメ	クリスタルでできたツメ	15	7	3	45	97	15	3000	フレア	カーバンクル
衰弱のツメ	レベルが上がるほど攻撃力が下がる	3	3	8	99	90	3	800	パワーシュート	フェニックス
トードのツメ	一定の確率で相手をカエルにする	6	7	7	45	94	10	3500	トード	スーパーシュート
毒のツメ	一定の確率で相手を毒状態にする	6	8	8	45	94	10	3500	ポイズン	小難しいパワフル
眠りのツメ	一定の確率で相手を眠らせる	6	8	7	45	94	10	3500	スリプル	ユニコーン
混乱のツメ	一定の確率で相手を混乱させる	6	8	6	45	94	12	3500	コンフュ	ラムウ
沈黙のツメ	一定の確率で相手の魔法を封じ込める	6	8	6	45	93	7	3500	サイレス	イフリート
こびとのツメ	一定の確率で相手をこびとにする	6	9	6	45	94	10	3500	ミニマム	シルフ
のろまのツメ	一定の確率で相手をスロウ状態にする	6	8	7	45	94	10	3500	スロウ	タイタン
クリティカルのツメ	クリティカルヒットが出やすくなる	7	5	7	40	92	25	1500	クリティカルUP	グラビガ
大振りのツメ	ミスしやすいが攻撃力が高い	18	2	10	35	75	15	1500	HPMAX　UP	ドリルシュート
オーダーのツメ	同時に前後を攻撃できる	7	5	6	50	90	8	5000	ミス率DOWN	シヴァ
アークのツメ	同時に前３方向を攻撃できる	7	5	6	50	90	8	5500	フレア	召喚能力UP
十字のツメ	同時に前後左右を攻撃できる	8	5	6	50	90	8	5500	デジョン	ホーリー
マルチのツメ	前方３方向と後方２方向に同時に攻撃できる	8	5	6	50	90	8	6000	回復UP	オーディーン
いやしのツメ	敵を攻撃すると、一定の確率で自分の体力が回復する	2	10	6	20	90	5	4000	ドレインUP	ユニコーン
気合のツメ	元気が減りやすい	20	1	8	40	93	15	1250	攻撃力UP	デス
うらみのツメ	呪われると強くなる	17	5	8	44	95	12	3000	バイオ	攻撃力UP
王者のツメ	限界レベルが高い	12	6	10	77	92	10	3200	HPMAX　UP	ホーリー
ギルのツメ	敵を倒したときにギルが出やすくなる	5	5	4	30	95	8	10000	ミス率DOWN	EXP　UP
源氏のツメ	なかなかのツメ。そろえると？	20	10	8	50	99	10	9000	攻撃力UP	アルテマ
吸血のツメ	敵を倒すとエキスが手に入る（空のボトルが必要）	3	4	4	15	88	8	15000	元気UP	ユニコーン
ブランドのツメ	ブランドシリーズの１つ。そろえるといいことが…	10	7	7	55	93	12	4000	プチメテオ	メテオ
ギャンブルのツメ	何が起きるかわからない	13	5	4	50	70	30	777	クリティカルUP	ランダム召喚

表の見方

攻＝攻撃力、元＝元気度、頑＝頑丈さ、限＝限界ＬＶ、命＝命中率、ク＝クリティカル率、防＝防御力、回＝回避率、特＝特殊防御、ハネ＝壊れると出るハネ

シリーズものの謎

ブランドシリーズ（首輪含む）と源氏シリーズは特殊な装備品で、入手方法が困難な超レアアイテム。そろえて装備すると何かいいことが起きそうなので、ぜひ集めてみよう。

名　前	特　徴	防	元	頑	限	回	特	価格	ハネ（LV２〜５）	ハネ（LV６以上）
木のクラ	木でできたクラ	3	7	3	55	10	0	600	回避率UP	回復UP
鉄のクラ	鉄でできたクラ	5	4	4	45	10	0	1250	HPMAX　UP	EXP　UP
ミスリルのクラ	ミスリル銀でできたクラ	9	5	8	30	7	1	2000	クリティカルUP	防御力UP
軽いクラ	軽くて動きやすいクラ	2	12	2	30	2	1	1000	ヘイスト	ランダム召喚
炎のクラ	火の属性をもち、火の攻撃に強い	7	4	5	40	10	5	2500	ファイアボール	イフリート
氷のクラ	氷の属性をもち、氷の攻撃に強い	7	4	5	40	10	5	2500	ブリザドストーム	シヴァ
雷のクラ	雷の属性をもち、雷の攻撃に強い	7	4	5	40	10	5	2500	サンダークロス	ラムウ
風のクラ	風の属性をもち、風の攻撃に強い	7	4	5	40	10	5	2500	エアロオール	シルフ
地のクラ	地の属性をもち、地の攻撃に強い	7	4	5	40	10	5	2500	クエイクオール	タイタン
聖なるクラ	聖の属性をもち、聖の攻撃に強い	8	5	5	40	10	5	2500	魔力UP	ホーリー
クリスタルのクラ	クリスタルでできたクラ	15	7	1	40	8	12	4000	フレア	カーバンクル
衰弱のクラ	レベルが上がるほど防御力が下がる	3	3	6	99	10	10	800	スロウ	フェニックス
カエルよけのクラ	トードに耐性があり、カエルになりにくい	6	7	5	45	12	6	3500	トード	小難しいパワフル
毒よけのクラ	ポイズンに耐性があり、毒を受けにくい	6	7	5	45	12	7	3500	ポイズン	小難しいパワフル
眠りよけのクラ	スリプルに耐性があり、眠りにくい	6	8	5	45	10	6	3500	スリプル	ユニコーン
冷静のクラ	コンフュに耐性があり、混乱しにくい	6	8	5	45	10	5	3500	コンフュ	ラムウ
沈黙よけのクラ	サイレスに耐性があり、沈黙しにくい	6	8	4	45	8	7	3500	サイレス	イフリート
こびとよけのクラ	ミニマムに耐性があり、こびとになりにくい	6	8	4	45	12	6	3500	ミニマム	シルフ
のろまよけのクラ	スロウに耐性があり、遅くなりにくい	6	9	5	45	8	7	3500	スロウ	タイタン
カウンターのクラ	ダメージの1／4をはね返す	7	6	5	25	5	5	6000	バイオ	オーディーン
うらみのクラ	呪われると強くなる	17	5	6	44	8	8	4000	デス	特防御UP
リフレクのクラ	魔法で受けたダメージの1／4を弾き返す	6	6	4	25	6	6	6000	グラビデ	フェニックス
しんきろうのクラ	敵のミスをさそう	5	7	6	40	25	3	1800	デジョン	メテオ
王者のクラ	限界レベルが高い	12	6	6	77	8	2	4000	HPMAX UP	ホーリー
源氏のクラ	なかなかのクラ。そろえると？	20	4	10	50	10	8	8000	防御力UP	アルテマ
ブランドのクラ	ブランドシリーズの１つ。そろえるといいことが…	10	7	5	55	12	7	4000	プチメテオ	バハムート

探検の極意 PART2

前号に引き続き、ダンジョンをより深く潜るために知っておきたい極意の数々を伝授しよう。どれもちょっとした工夫ひとつで、厳しいダンジョン探検をグンとラクにさせてくれるものばかり。さっそく覚えて、今日も潜りに行こう！

1 モンスターにカードを当てる

カード類を蹴ってモンスターに当てることによって、思いがけない効果を得ることができる。識別・確信のカードはモンスターのHPがわかり、分裂カードはモンスターを分裂させ、変化カードはそのフロアにいる別のモンスターに変身させる。また、死神に冥界のカードを当てると消えてしまうのだ。

▲現在のHPを見ながら、次の攻撃法を考えることもできるのだ。

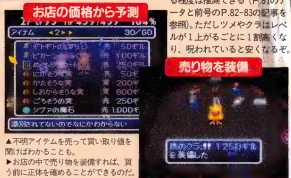
サビカード

◀マシン系モンスターにデス効果（インプロボやボスは除く）。反対にリペアカードは完全回復。

ツヤ消しカード

◀強敵はツヤ消しカードを蹴ってレベルダウンさせてしまおう。

2 アイテム識別法

ダンジョン内のお店を利用したアイテム識別法を紹介しよう。売られているアイテムは識別されていないが、その値段からある程度は推測できる（P.81のデータと前号のP.82-83の記事を参照）。ただしツメやクラはレベルが1上がるごとに1割高くなり、呪われていると安くなるぞ。

お店の価格から予測

▲不明アイテムを売って買い取り値を聞けばわかることも。

売り物を装備

▶お店の中で売り物を装備すれば、買う前に正体を確めることができるのだ。

3 分裂カードの有効利用法

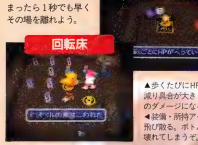
分裂カードは、持っているアイテムの1つを2つに分裂させることができる。これで、合成に使いたい貴重なツメやクラ、種などのレアアイテムを増やすことができる。ただし、ツメやクラは耐久度やレベルが半分になって分裂する。

▶ツメなどをハネ用と強化用に分裂させるのも手だ。

オススメ分裂アイテム

貴重なツメ&クラ（パラメータは半減）　ものもちのカード
合成用の種　モンスターエキス　魔石

4 このワナには要注意!

もっともたちの悪いワナ2つ。回転床にはまったら1秒でも早くその場を離れよう。

毒

回転床

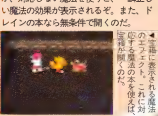
▲歩くたびにHPが減る。減り具合が大きくなりのダメージになる。
◀装備・所持アイテムが飛び散る。ボトルなどは壊れてしまうぞ。

5 召喚獣の活用

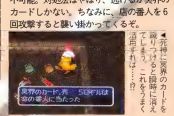
召喚獣は、魔石を持っていなくてもハネを備えていればダンジョンの中で何度でも呼び出すことができ、仲間キャラの代わりに一緒に戦ってくれる（倒された場合はハネがなくなる）。強力な助っ人になってくれるのでピンチのときにはぜひ活用したいが、元気の減りが激しくなるので注意が必要だ（呼び出すだけでも元気を30も消費する）。

▶仲間と召喚獣、どちらを選ぶかは状況に応じて。ピンチになったら強力な召喚獣を呼ぼう。

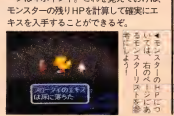
6 封印の宝箱の開け方

封印の宝箱は魔法の本を使って開けるが、対応しない魔法を使うと、一瞬正しい魔法の効果が表示されるぞ。また、ドレインの本なら無条件で開くのだ。

◀宝箱に表示される魔法のエフェクト。これに対応する魔法の本を使えば、宝箱が開くのだ。

7 死神対処法

店の番人や、同じフロアで粘っていたときに出現したり宝箱からたまに出現する死神。死神のHPは32,000（！）もあるので倒すことはほとんど不可能。対処法はやはり、逃げるか冥界のカードしかない。ちなみに、店の番人を6回攻撃すると襲い掛かってくるぞ。

◀死神に冥界のカードを蹴りつけると瞬時に消えてしまう。これをうまく活用すれば……!?

8 確実にエキスを入手する方法

空のボトルがモンスターに与えるダメージは4ポイント。これを覚えておけば、モンスターの残りHPを計算して確実にエキスを入手することができるぞ。

◀モンスターのHPについては、右のページにあるモンスターリストを参考にしよう！

9 特殊行動

チョコボがモンスターに変身したときに、L1ボタンを押すことによってそのモンスターの特殊行動が発動できる（魔法攻撃などは範囲内に敵が入っていることが条件）。これらの特殊行動は、変身中なら無制限に行使が可能だ。

◀変身は一定時間で解ける。特殊行動を使いたいなら、この間を逃さないこと。

MONSTER LIST モンスターリスト

岬のダンジョンからシドタワーまでに出現するモンスターの詳しいデータを公開しよう。各モンスターの特徴とともに、そのモンスターが3段階までレベルアップしたときの名前とHP（平均値）を表にまとめた。また、各モンスターから入手できるモンスターエキスの種類も掲載したので、効率的なエキス集めをする際に役立ててほしい。

オニオン

シドタワーに出現するモンスター。チョコボの装備を強制的に外す技を使ってくる。弱点は雷系の攻撃。風系の攻撃はあまり効き目がない。直接攻撃もかなりの威力なので遠くからの魔法攻撃が有効。

	名前	HP
1	オニオン	20
2	トイソルジャー	50
3	メタルヒットマン	120

入手できるエキス：なし

グズグズ

気弱なモンスター。攻撃するとすぐにグズグズ泣き出し、チョコボへの攻撃はほとんどしてこない。リサイクルボックスをあさることがあるが、気にするほどではない。聖属性の攻撃に特に弱い。

	名前	HP
1	グズグズ	8
2	クスクス	20
3	グルグル	50

入手できるエキス：小動物のエキス

ラット

特殊行動で、自分自身にヘイストをかけ、行動回数を増やすことがある。最初のうちはけっこう怖い相手なのでヘイストをかけられる前に倒そう。弱点は特にない。レベルアップすると毒攻撃をする。

	名前	HP
1	ワイルドラット	10
2	ドブネズミ	30
3	ジャイアントラット	50

入手できるエキス：小動物のエキス

トンベリ

こちらから何もしなければ、攻撃をしてこない変わったモンスター。しかし、一度攻撃をしたり、ミニマジシャンに怒らされるとチョコボを攻撃するようになる。攻撃力が非常に高く、弱点は特にない。

	名前	HP
1	トンベリ	25
2	トンベリズ	50
3	マスタートンベリ	100

入手できるエキス：トンベリのエキス

ゴブリン

グズグズと並んで弱い部類に入るモンスターだが、仲間のグズグズをいじめたりする。特殊攻撃の頭突きは、クリティカルヒットするとけっこうイタい。岬のダンジョン1Fから出現。弱点は特になし。

	名前	HP
1	ゴブリン	8
2	ダークゴブリン	30
3	ブラックゴブリン	50

入手できるエキス：ゴブリンのエキス

インプ

シドタワーのロボがあるフロアに出現。あまり強くはないが、ロボに乗るとインプロボになってとたんに強敵になる。特殊行動は、チョコボを同じフロアのどこかに飛ばすワープ投げ。弱点は特になし。

	名前	HP
1	インプ	20
2	ガルキマセラ	50
3	ベビーデビル	75

入手できるエキス：インプのエキス

ミニマジシャン

魔法を使えるようになったばかりの新米モンスター。まだ実験中らしく、レベルの低いドレインを使ってくる。まれに、トンベリを怒らせて、チョコボに襲いかからせることもある。弱点は特になし。

	名前	HP
1	ミニマジシャン	18
2	ミニドルイド	45
3	ミニウィザード	100

入手できるエキス：ミニメイジのエキス

黒魔道士

黒魔法でチョコボに魔法攻撃をしてくるモンスター。HPがスズメの涙ほどしかないので、積極的に近づいてくることはないが、こちらから近づくと杖で攻撃してくる。石でも蹴ればすぐに倒せる。

	名前	HP
1	黒魔道士	5
2	大黒魔道士	10
3	暗黒魔道士	15

入手できるエキス：魔法使いのエキス

インプロボ

シドタワーのロボにインプが乗り込んだもの。力任せの攻撃をするだけのモンスターだが、ボス戦に登場するインプロボは爆弾をばらまくのでそのぶん苦戦する。弱点は起動が遅いことと雷系の攻撃。

	名前	HP
1	インプロボ1号	65
2	インプロボ55号	120
3	インプロボ88号	200

入手できるエキス：なし

シーフ

チョコボからアイテムを盗むモンスター。盗んだあとはワープで逃げようとするので、その前に倒したい。アイテムを盗まれる前に倒すと、たまにシーフの鍵を落とすことがある。弱点は特にない。

	名前	HP
1	ジャック	35
2	シーフ	70
3	バーグラー	75

入手できるエキス：ぬすっとのエキス

イーター

ナッツを投げてくるモンスター。落ちている実を食べて、自らレベルアップすることもある。アイテムイーターになると、落ちているものや、店で売っているアイテムまで食べてしまう。弱点は火。

	名前	HP
1	ナッツイーター	16
2	ドクロイーター	60
3	アイテムイーター	45

入手できるエキス：小動物のエキス

サボテンダー

なぜかギルを大量に持っている。攻撃するごとに、倒したときに得られるギルが半減していくので、なるべく一撃で倒したい。レベルアップすると毒や混乱攻撃をしてくる。弱点は炎系の攻撃だ。

	名前	HP
1	サボテンダー	20
2	サボテンダー	60
3	サボテキーラ	100

入手できるエキス：植物のエキス

ドリッピー

床に地雷のワナを仕掛けるモンスター。たとえ目にいい薬などを飲んでいても、あとから仕掛けられた地雷は見えないのでかなり危険。仕掛けられる前に魔法などで倒してしまおう。弱点は特にない。

	名前	HP
1	ドリッピー	25
2	パオ	45
3	トリッピー	80

入手できるエキス：ぬすっとのエキス

ヘッジホッグ

回転しながら針を飛ばしてくるモンスター。攻撃力自体はたいしたことはない。攻撃すると、丸まって防御体勢をとる。レベルアップすると、周囲の全方向へ針を飛ばすようになる。弱点は特にない。

	名前	HP
1	ヘッジホック	5
2	カトリンクス	10
3	ニードルマスタ	15

入手できるエキス：小動物のエキス

ゴーレム

体が固く防御力が高いモンスター。しかし動きは遅く、チョコボが2回行動する間に1回しか行動できないので、仲間とタコ殴りにすれば楽に倒せる。通路の扉を殴って壊すことがある。弱点は特になし。

	名前	HP
1	グレイゴーレム	30
2	ゴーレム	60
3	アイアンゴーレム	100

入手できるエキス：なし

フロータイボール

ミニマムの効果をもつミニマムアタックをしてくる空を飛ぶモンスター。通路のないフロアでチョコボに奇襲を仕掛けてくる。弱点は風系。レベルが上がっても、使用する特殊能力は変わらない。

	名前	HP
1	フロータイボール	25
2	アーリマン	45
3	フライングアイ	145

入手できるエキス：フロータイのエキス

スケルトン

ふだんは眠っているモンスターだが、チョコボが近くにくると復元の技で目を覚まし攻撃してくる。スロウの効果がある毒ガス攻撃を使う。弱点は火と聖。ポーションなどを蹴るとダメージを与えられる。

	名前	HP
1	スケルトン	25
2	ブラッディーボーン	50
3	デスナイト	80

入手できるエキス：スケルトンのエキス

ローラー

マシン系のモンスター。ある程度ダメージを与えると自爆モードに入り、最後の行動で周囲にダメージを与える爆発を起こして消滅する。サンダーなどで一気に倒そう。雷系に弱く、風系に強い。

	名前	HP
1	クラブローラー	60
2	ドラムローラー	120
3	ヘルローラー	240

入手できるエキス：なし

タートル

固い殻を利用した回転攻撃をしてくるが、ある程度ダメージを受けると殻に閉じ込もって攻撃してこなくなる。殻に閉じ込もってしまうとかなり厄介なので、早めに倒してしまおう。弱点は特になし。

	名前	HP
1	ランドタートル	40
2	ラージタートル	65
3	ヒュージタートル	130

入手できるエキス：タートルのエキス

マール王国の人形姫
Puppet Princess of Marl's Kingdom

攻略第2弾 ストーリーフロー＆各種データを大公開するね

攻略第２回目となる今回は、前回に続きストーリーをフローチャート攻略。さらに人形たちの転生イベント＆仲間になるモンスターリストも大公開！ おなじみのクルルの情報コーナーもあるよ。

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア ▶MC（1ブロック）

ストーリーフローチャート

❶ ブルーキャット

【前号からの続き】
港町ブルーキャットで、大賢者の塔や猫目石採掘場、テラやミャオの話など、町の人の話を一通り聞いたら大賢者の塔へ向かう。

▼

❷ 大賢者の塔

大賢者の塔に行くとエトワールが現れ、塔の中に入るためには猫目石が必要だと教えてくれる。そのあと猫目石採掘場へ向かう。

▼

❸ 猫目石採掘場

採掘場の奥にいるテラとナイトメアンを倒して、テラを仲間にする。そのあと、猫目石を入手する。

▼

❹ 大賢者の塔

最上階にあるワープポイントを使ってポリャンスキーの部屋へ行く。その途中でデュークを仲間にする。

▼

❺ 大賢者の部屋

ポリャンスキーから情報を入手。そして一度塔に戻ったあと、再び賢者の部屋に行きレジェムの人形を調べる。

▼

❻ 不思議の森

ポリャンスキーからレジェムに関する情報を聞いたら、不思議の森にいるレジェムに話しかける。これでレジェムを仲間にできる。

▼

❼ 湖のつりばし

ポリャンスキーと会話後、橋を渡りレッドホット村へ向かう。また、橋を渡ったところで、グワンジを助けるためメス飛竜との戦闘になる。

▼

❽ レッドホット村

レッドホット村についたら飛竜の情報を一通り入手し、サルサ火山へ向かう。また、お店にイチゴキッスがあるので、少し余分に買っておく。

▼

❾ サルサ火山

火山に入ってすぐにクロウディアが登場。そのあと火山の奥に行くとオス飛竜との戦闘になる。戦闘に勝ったらレッドホット村に戻る。

▼

❶ ブルーキャット

この時点で、ブルーキャット内にある地下道に行くことができる。だが、今のレベルでは敵にかなわないので、無視して次へ進もう。

▲ブルーキャット地下道へは、お店の左にある海賊が住んでいるという小屋から行ける。

❷ 大賢者の塔

ブルーキャットを出ると、大賢者の塔と猫目石採掘場の両方に行ける。最初に採掘場に行って猫目石を取ってきても問題ない。

▲猫目石を取ってから塔に行くと少しセリフが変わる。

❸ 猫目石採掘場

テラが猫目石採掘場内に現れるには条件が２つある。１つはシャルテがパーティにいること。もう１つはパーティの人数が15人以下であること（空きが１つ以上あること）だ。

▲ここに来るまでにモンスターを仲間にしすぎていると、テラは現れない。預けるか、売ってしまおう。

猫目石採掘場／入手アイテム
230イノチウム、回復ボール
イチゴキッス、イラスト７、猫目石

❹ 大賢者の塔

塔の１階にある不思議な魔方陣。これは、最上階へ行くことのできるワープポイントだが、ポリャンスキーからワープの指輪をもらわないと使うことができない。今は気にせずに最上階を目指そう。

▶デュークを仲間にするには戦闘に勝ったあと、話しかけて「はい」と答えればいい。

大賢者の塔／入手アイテム
ネコの手、おりこうハット

❾ サルサ火山

ダイナソーや火の鳥といった攻撃力が高い敵がいるので、回復魔法が使えるシャルテを戦闘メンバーに加えておくか、回復アイテムを多めに用意しておこう。

▲ダイナソーや火の鳥、サラマンダーに対しては、直接攻撃だけでなく、「とくしゅ」技にも注意しよう。

サルサ火山／入手アイテム
ニケシューズ、回復チョコ
守りのローブ

⑩ レッドホット村

レッドホット村に戻ると飛竜の鳴き声が聞こえるので、飛竜の巣（卵がある場所）に向かう。その前に村の人に話を聞くと鳴き声の理由がわかる。

⑪ サルサ火山

飛竜の巣に行くと炎の心入手。そして火山噴火イベントへ。そのあとクロウディアとの戦闘になる。これに勝てばフレールが仲間になる。

⑫ レッドホット村

フレールを仲間にしたら、レッドホット村に戻る。そして村長の家の向かいにある家の青年に、橋の下ろし方を聞く。そのあと湖のつりばしへ。

⑬ 湖のつりばし

レッドホット村の青年に教えられたとおりに小屋の中にある6つのスイッチを押せば橋が下りる。そして橋を渡りホワイトスノー村へ向かう。

⑭ 氷のほこら

氷のほこらを通ってホワイトスノー村へと向かう。ここでは特にイベントは起きないので、アイテムを入手したら先に進んで問題ない。

⑮ ホワイトスノー村

村に着いたら、師匠やアルバートの母親などから、アルバートの情報を入手し、ナインテールの塔に向かう。また、ここでビリーを仲間にすることができる。

⑯ ナインテールの塔

ナインテールの塔に入るとすぐに気を失って倒れているアルバートが見つかる。するとイベントが発生し、アルバートを連れてホワイトスノー村へ戻ることになる。

⑰ ホワイトスノー村

イベント後、アルバート→師匠の順に会話をすると、2人を連れてナインテールの塔に登ることになる。2人がいないと塔に登っても無意味なので注意しよう。

⑪ サルサ火山

クロウディアとの戦いは2度目だが、今回は勝たなければゲームオーバーになるので注意しよう。ホットケーキでダメージを与えておけば比較的ラクに勝てるはずだ。

◀クロウディア戦では遠慮せず、ごほうびを使っていこう。

▶ここではフレールの転生イベントも起きる（右下参照）。

⑬ 湖のつりばし

小屋の中にあるスイッチの押し方は、まず2つ目と6つ目のスイッチを押す。音がしたら、この2つのスイッチを切る（これがポイント）。そして1つ目、5つ目、6つ目のスイッチを押せば橋が下りる。

▲スイッチを押す順番は特にない。どれから押してもOKだ。

⑭ 氷のほこら

この時点ではイベントは何も起こらないが、ある程度ストーリーが進んでくると、右のカコミで紹介しているコロの転生イベントやケロライン&ミカエルが仲間になるイベントが発生する。ちなみに、ここでは、ワーウルフがときおり使ってくる「とくしゅ」技に十分気をつけていこう。

▲状態変化を治すアイテムは必ず用意しておこう。

氷のほこら／入手アイテム
イラスト12、マヒ消しガム

⑮ ホワイトスノー村

ビリーは、キッドとテルがパーティにいる状態で雪だるまに話しかければ仲間にすることができる。また、ここのお店で初めてうさぎパイを買うことができるので、必ず何個か買っておくようにしよう。

▲うさぎパイがあれば、メタルゼリーとも安心して戦うことができる。

◀この雪だるまの中にビリーがいるのだ。

⑱ ナインテールの塔

師匠とアルバートがいると塔の最上階でイベントが発生。雷の心か聖の心のどちらかが手に入る。また、チバをここで仲間にすることができる。

⑲ ホワイトスノー村

村に戻ると、山神様を倒した（倒された）か、倒さなかったかで、村の人たちの反応が変化する。一通り会話を終えたら、湖のつりばしから南のオアシス村へ向かう。

つづく

⑱ ナインテールの塔

イベントで山神様と戦うと雷の心、戦わないとガオと戦闘になり、勝つと聖の心が手に入る。どちらを手に入れても、ストーリーは問題なく進むのだが、聖なる心を取るのをオススメする。

▲山神様と戦って倒すか、ガオに山神様を倒されてしまうと悲しい結果に……。

ナインテールの塔／入手アイテム
霊薬キャンディー、トラの手
霊薬ボール、癒しのローブ
霊薬チョコ、イラスト13

CHECK 転生イベント

今回攻略したストーリーまでに発生させることができる4つの転生イベントの条件を公開しよう。

シャルテ&テラ

シャルテとテラの転生イベントの条件は、まず2人のレベルがそれぞれ30以上になること。この状態で2人が戦闘メンバーにいて、戦闘（戦闘イベントではないこと）に参加し、終了すると転生イベントが発生する。ちなみに、どこで戦闘しても問題ない。

◀2人を育てればOKなのだ。

フレール

フレールの転生イベントは、今回紹介したストーリーフローの⑫以降に、フレールが戦闘メンバーにいる状態で飛竜の巣まで行くと発生。ただし、3連続の戦闘なので、フレールを強くしておこう。

◀レッドホット村で橋の下ろし方を聞いたあとに……。

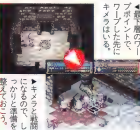
▶飛竜の巣に住み着いた魔物との戦闘イベントが起こる。

エッグマン3兄弟

エッグマン3兄弟がそろうと、マザーグリーンの洋服屋でキメラの話が聞ける。このあと、3人が戦闘メンバーにいる状態で遺跡の森・最下層の特定のポイントに行くと転生イベントが発生する。

◀最下層のワープポイントで、ワープした先にキメラはいる。

▶キメラと戦闘になるので、しっかりと準備を整えておこう。

コロ

今回のストーリーフロー⑲以降にコロがパーティにいる状態で、オレンジ村のアルフレッドの家→大賢者の塔で話を聞く。そして氷のほこらで万年雪草を手入れたら、アルフレッドの家に戻ればOK。

◀まずはアルフレッドの家（お店の左の家）に行って話を聞く。

▶吠えているコロの足下に万年雪草がある。よく調べてみよう。

クルルの 第8回 情報コーナー

新年あけましておめでとう！　今年もクルルは元気いっぱいだよ。さぁ、それじゃ、いろ～んな情報を教えちゃうね！

1 イラスト紹介

新年最初のイラスト紹介となる今回は、9点のイラストハガキを紹介しちゃうよ。どれも『マール』へのあつ～い想いのこもった力作ばかり。ほかのみんなも負けないように、どんどん描いて送ってね。楽しみにしてるよ。

▶兵庫県　さなだみちこさん：もうゲームはプレイしてくれたかな？

▲千葉県　あんずあめさん：3人が生き生きと描かれていてとってもグット。

▼千葉県　くめさん：あたしたちのお正月のワンシーン。楽しそう……かな？

▲千葉県　龍奈あゆみさん：ちょっと掲載が遅れちゃってゴメンネ。

▶千葉県　武田麻友子さん：あたしとコルネットの晴れ着姿。でも大凶（笑）。

▶神奈川県　猫ノ下恵美さん：シャルテはあたしやコルネットの大切な友だち。

▼栃木県　えんどうさやさん：ハガキ横の2枚組という珍しいイラスト。Lくんの口元がいい感じだね（笑）。

◀愛知県　早霧司さん：ニャンコ、月に向かって吠える！　なんか面白いね。

◀新潟県　山咲おゆきさん：コルネットとレジエムが合体しちゃったのかな？

2 「ひみつ手帳」のひ・み・つ

『マール』の魅力をギュ～ッと詰め込んだ「クルルのひみつ手帳」、みんなもう買ってくれたかな？　ここではその「ひみつ手帳」のちょっとしたひ・み・つをみんなに教えちゃうね。まず、「ギャラリー」コーナーのP.17とP.19のエトワールと3バカトリオのセリフに疑問を持った人はいない？　実は設定資料集（予約した人全員がもらえたアレね）を読んでいるとその意味がわかるんだよ。まあ、そんなに大したことじゃないけど、ちょっと楽しくなるよ。また、「ストーリー」と「キャラクター」コーナーの中扉にある線画は、ストーリー用のイメージイラストのラフなんだよね。残念ながら、ボツになっちゃったけど。この2つのラフがストーリーのどの部分のイメージイラストなのかは、みんなが想像してみてね。

3 隠し人形をゲットする方法

前号で話していたように、隠し人形を手に入れる方法を教えちゃうね。実は、隠し人形は特殊なセーブデータを使わないと手に入らないの。それで、そのセーブデータは2月15日発売予定のD15に収録されるんだって。隠し人形で遊びたい人はD15をゲットしてね。

ニャンコたちの人形もあるニャ！

4 グッズが続々登場

また、また嬉しいニュース！　なんと今度は『マール』のグッズが登場するんだって。ますます『マール』ワールドが広がってきたって感じだね。で、肝心のグッズはテレホンカードとクリアファイルが1月下旬頃から、トレーディングカードが2月下旬頃から発売される予定になっているらしいよ（ブロッコリーから発売）。ファンならゲットしちゃおうね。

▶ゲームでも見られたイラストなんかもトレカになるかもしれないね。

5 小説も発売

『マール』のアンソロジーコミックが出るっていう話を前号でしたけど、なんと小説も出ることになったんだよ！　詳しい内容なんかはまだ決まってないらしいんだけど、小説版オリジナルのストーリーで、第1巻が4月、2巻が6月に発売予定なんだって（発売はケイエスエス）。まだ、ちょっと先の話だけど、今からワクワクしちゃうよね。

▶あたしを主人公にした大冒険物語なんていうのはダメかな？

6 ハガキ募集

このコーナーではみんなからのイラストハガキを募集中！　『マール』のキャラだったら誰を描いてもOKなので、どんどん送ってね。もちろん、ゲームや記事に対する感想なんかだってOK！　ぜ～んぶあたしとコルネットが目を通すから安心していいよ。あて先については下を見てね。それじゃ、みんなのハガキ待ってるよ～。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPS
「クルルの情報コーナー」係まで

R4 RIDGE RACER TYPE 4

お楽しみ5大情報+α公開!

RCGマニアはもちろん、すべてのPSユーザーの間で人気沸騰中の『R4』。まだプレイしてなかった人は今からでも遅くないので、早速購入して、究極の"走る快感"を味わってみよう!

R4 RIDGE RACER TYPE4

発売中 RCG ▶¥5,800(ジョグコン同梱版¥7,980) ▶ナムコ
▶MC (1ブロック)、PS (2ブロック)、NC、ジョグコン、2P対戦可、TC、※ボーナスDISC同梱

『R4』に隠されたあんな技こんな技徹底紹介!

今回は『R4』のまだまだ知られていない隠し要素を大公開だ。これらを見逃していては真の『R4』ファンを名乗れないので、ガンガンやりこんだという人もぜひチェックしておこう。ちなみに、グランプリにちょっとしたおまけイベントが用意されているのは知ってたかな? チームPRCを選んで、No.19の車(Vol.94のP.116参照)を獲得する成績で勝ち進んでいくと、最終戦の前に永瀬麗子から左のような応援FAXが届くのだ。麗子ファンは必見だぞ!

SECRET 1 ついに発見!! これがあの321台目「PAC-MAN」カーだ!

PRESET車を除く、320台の車すべてを集めると、最後の隠しカー「PAC-MAN」が登場するぞ(タイムアタックなどでGARAGEの一番右の車を選べばOK)。さらにこの車を手に入れれば、新曲「EAT'EM UP!」も選択できるようになる。

CAR DATA	
車名	PAC-MAN
最高速	241km/h
ギア	6速
タイプ	ドリフトタイプ

▲あのパックマンが、『R4』でも大活躍なのだ!

▲暗い場所では、ボディ全体が光って、周囲を照らしてくれるぞ。

おなじみのキュートなボディで疾走だ!!

黄色いボディのニクいヤツ その実力は…

SECRET 2 逆走コースでタイムアタック!

どのチーム、メーカーでもいいのでグランプリで優勝すると、タイムアタックで逆走コース(全8コース)が選べるようになる(VSバトルやグランプリでは使用できない)。

▲スタート直後に観客席を走り抜けるのも、新鮮な感じだ。

◀カーブ前の看板がないぶん、攻略は難しい。

▶左下の左右逆になった「R」の文字が、逆走コースの目印。

SECRET 3 トンビの道案内!?

グランプリの「ヘブン アンド ヘル」でスタート前のカウントダウン中に「✚キー左、右、右、右」と入力すると、トンビが登場。

▲トンビは1周約1分12秒のペースで飛び続ける。

▶スタート直後、トンビがレースに乱入!

SECRET 4 ミュージックプレイヤーで遊んでみよう!

「Music player」にカーソルを合わせ、下の表にあるボタンを押しながら◎ボタンで、ミュージックプレイヤーの背景を選べるぞ。また、ミュージックプレイヤーでは、△ボタンを押すたびに、①ブラー(残像処理)つきリプレイ画面、②ゲーム画面、③ブラーつきゲーム画面、④リプレイ画面の4つを順々に切り換えられる。さらに、◎ボタンでリピートON/OFF、セレクトボタンで曲名の表示も操作できるぞ。

▲ブラーをかけたところ。幻想的な雰囲気だ。

各コース(背景)を呼び出すためのコマンド	
✚キー左+L1ボタン	ヘルタースケルター
✚キー左+R1ボタン	ワンダーヒル
✚キー左+L2ボタン	エッジ オブ ジ アース
✚キー左+R2ボタン	アウト オブ ブルー
✚キー右+L1ボタン	ファントマイル
✚キー右+R1ボタン	ブライテスト ナイト
✚キー右+L2ボタン	ヘブン アンド ヘル
✚キー右+R2ボタン	シューティング フープス

画面で遊ぼう1

ブラーつきのリプレイ画面のときにR2ボタンで、ブラーに色をつけられる(L2ボタンでもとにもどる)。

▲ブラーの色はR1、L1ボタンで調整できる。写真は緑に調整したものだ。

画面で遊ぼう2

ゲーム画面のときにR1、L1ボタンで、視点を左右に180度、回転させられるぞ。

▲視点を動かして、路肩のオブジェを見てまわるのもかなり楽しい。

SECRET 5 隠しステッカーで愛車をドレスアップ

グランプリを、最後までリトライすることなく、No.19の車(Vol.94のP.116参照)を獲得してクリアすると、隠しステッカー4枚が選択できるようになる。

▶ステッカーナンバー21番。DRTでグランプリ優勝すると、使用可能になる。

▲ステッカーナンバー23番。こちらはPRCでグランプリ優勝すれば選択可能になる。

◀ステッカーナンバー22番。同じく、MMMで優勝すれば選択できるようになるぞ。

▶ステッカーナンバー24番。これを選択可能にするにはRTSで優勝することが条件。

マウスで快適オリジナルステッカー作成

ガレージのステッカーエディットで、マウスをPS本体2P側にセットすると、マウスを使ってエディット作業を進められるぞ。ドット絵を描くときに超便利なので、試してみよう。

▲マウスを使えば、ステッカー作りの作業をより快適に進められるぞ。

新発見!! 更なるスタートダッシュを実現するDPSS-D 電撃流加速スタートデビルバージョン

デビルカー(ECUREUILのみ除く)では、下の連続写真で解説しているDPSS-Dというスタート法で、驚くほどの好スタートを切れる(下の写真はDRTのNIGHTMAREを使って再現)。6速にシフトアップするタイミングを誤ると、ノロノロ進むだけに終わってしまうので、最後のギア入力だけには神経を集中させよう。なお、このスタート法を使うには早いエンジン回転が必須で、デビルカー以外では使うことができないぞ。

▶針がレッドゾーンに入ったら、シフトを上げ始める。

▶5速まで、テンポよくシフトアップさせていこう。

▲「GO!」の掛け声がかかる寸前、シフトを5速から6速に。

▼タイム計測地点で早くも300km/hに到達。こいつはスゴいぞ!

再検証 このスゴさ! DPSS-Dの実力だ!

下の写真は、左と同じ条件でDPSS(Vol.92参照)を使ってみたもの。DPSS-Dのスゴさがよくわかる。

▶同じ地点で、240km/hオーバーが精一杯。

役立つ情報満載！ステージ25までをパーフェクト攻略だ！

今回の『クラッシュ3』攻略は、普通は気づきにくいけれど、実は攻略に役立つ情報を満載でお届けするぞ！

クラッシュ・バンディクー3
～ブッとび！世界一周～

発売中 ACT ▶¥4,800 ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、PS(12ブロック)、AC(DS対応)

ゲーム後半のステージデータを完全紹介！

◀箱の数は、ゲーム中△ボタンでも確認可能。

▶ドクロマークの足場から、ドクロルートへ。

下の表は、ステージ16～25までのステージデータをまとめたものだ。「箱の数」は、そのステージ内の壊せる箱の数を、「入手できるダイヤ」は、そのステージにある特殊ダイヤの色を示しているぞ（何も書いていないステージでは入手不可）。なお、カッコがついているものは、今回攻略しているステージ25までの範囲では獲得（または到達）できないものなのでご注意を。

ボーナス・ドクロ・ダイヤのルート

各項目は、「ボーナスルート」内に存在する箱の数、「ドクロルート」の有無、「ダイヤルート」に入るために必要なダイヤの色（「5」は白以外の5色）を、それぞれ示している。

パーフェクトのルート

ダイヤルートやドクロルートを進むと、パーフェクトをとれなくなることがある。この表をチェックして、あえて通常ルートを進むことも必要だ。

特殊ダイヤのルート

特殊ダイヤを入手するためのルートを示している。特殊ダイヤ獲得を目指している人は、ここに書いてあるルートを押さえておこう。

面数	ステージ名	箱の数	ボーナスルート	ドクロルート	ダイヤルート	入手できるダイヤ	パーフェクトをとるためのルート	特殊ダイヤを取るためのルート
16	のろいの　ピラミッド	105	28	—	青	白	通ーボー通	ダイヤルートを進む
17	コルテックスの　ひこうせん	11	—	—	—	—	通	————
18	ゴーゴー　ココマリン	61	—	—	—	—	通	————
19	まてんロードの　ベルトウェイ	(133)	19	—	—	(白)	(まだ達成できない)	(まだ取れない)
20	きょうふ！　ナイルがわはんらん	88	25	●	—	青	通ーボー通	ドクロルートを進む
21	ハイテクみらいで　ブッぱなせ！	87	17	—	緑	白	通ーボー通ーダー通	ダイヤルートを進む
22	クラッシュ　とりしまりちゅう	20	—	—	—	—	通	————
23	もえろ！　アラビアンナイト	75	28	●	—	緑	通ーボー通	ドロクルートを進む
24	げきついおう　オレンジバロン	11	—	—	—	—	通	————
25	まっクラいせき　たんけんたい	120	40	—	(5)	(白)	通ーボー通	ダイヤルートを進む

隠しステージの存在が発覚！

25面をクリアしてコルテックスを倒したという人も、満足するのはまだ早いぞ。タイムネジネジマシーンには秘密があって、26～30面への秘密の行き方が隠されているというのだ。しかも、それとはまた別の特殊な方法で、下のような31面、32面にも進めるらしい。ぜひ探し出してみよう！

ステージ31 はっけん！カリブのだいじけん

▶ココが再び大活躍。火山の噴火のせいで、海が真っ赤に染まっているぞ。

ステージ32 はっけん！たんけんベイビーT

▶ベイビーTに乗って進む、横スクロールタイプのステージ。

乗り物を乗りこなしてこそ1人前

『クラッシュ3』ではいろいろな乗り物が登場するけど、キミはこれらをすべて乗りこなしているかな？　マニュアルだけでは、操作のコツや特殊な効果などについて把握しきれないので、ここではココマリンと、ココウイング＆オレンジバロンについて、ちょっとお得な操作テクニックを紹介することにしよう。

ココマリン

✚キー上下も使って操作！

ココマリンは、ジャンプ中に✚キー下を押し続ければより高くジャンプできて、✚キー上を押し続けておけば着水後にしばらく潜水ができる。また、走行中は✚キー右下（左下）の方が、✚キー右（左）だけのときよりも、素早く旋回できるぞ。

▲18面の水面下に配置されたアイテムは、潜水しないと獲得できない。

ココウイング＆オレンジバロン

撃墜されないためのコツ

どちらの機体もスピン中は敵弾を弾いて、ある程度攻撃のダメージを軽減できるぞ。また、風船アイテムは、風船と木箱のどちらを撃っても箱を壊したことになる。赤十字マークのついた風船アイテムは、破壊する箇所によって得られる効果が異なり、風船の部分を撃つと耐久力ゲージ50%回復、木箱の部分を撃つと1UPとなっている。黄色の風船は、木箱を撃った場合のみ、中のリンゴも獲得できるようになっている。

◀敵の機銃を避けきれないと思ったら、スピンしよう。

▶耐久力ゲージが少ないときには、風船を狙おう。

※ステージデータ表中の「通」は通常ルート、「ボ」はボーナスルート、「ダ」はダイヤルートを示しています。

ステージ25までに待ち受ける難関を大攻略だ！

16面 のろいの ピラミッド

見つけにくい4つの箱

このステージでは、スタート地点から手前に戻ったところに木箱が4つ隠されている。パーフェクトを狙うときはもちろん、タイムアタックでベストタイムを目指すときにも重要になってくるので、お見逃しなく！

▲スタートしたら手前に向かう。4つの箱がクラッシュを待っているぞ。

18面 ゴーゴー ココマリン

3つの1UPアイテムを獲得

ジャンプ台が4つ並んだ場所（左ページのココマリンの操作解説にある写真の場所）に来たら、右に90度ターンしよう。海賊船が見えたら、右手の黄色のブイに沿って、そのまま進む。写真のような抜け道が見つかるぞ。

▲ブイの抜け道を通り抜けて進めば、その奥には3UPが！

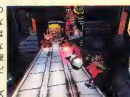
VS BOSS 第4のボス エヌ・ジン

このボス戦専用の機体、コスモココは、✚キーで移動し、◎ボタンでショットを発射できるぞ。このボスは第1形態と第2形態があるけれど、どちらの場合も黄色の部分（いくつかあるぞ）が弱点になっている。どこから破壊していってもかまわないけれど、第1形態では写真のような要領で、ボスのランチャー（右と左の2つがある）を先に壊しておくと、かなり楽に戦えるぞ。

▲あらかじめボスの肩口に照準を向けて、ランチャーを速攻で破壊。

21面 ハイテクみらいで ブッぱなせ！

「MTAT」を倒そう

「MTAT（写真の敵）」は、怒ったような顔を見せているときはダメージを与えられない。ミサイルを3発撃つごとに、一定時間だけスキを見せるので、そのときにリンゴバズーカかスピンアタックを喰らわせよう。

▲道の端なら、ヤツのミサイルも当たらない。ここから狙いをつけよう。

22面 クラッシュとりしまりちゅう

"走り"を極めるポイント

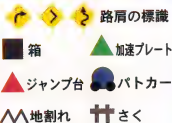
このステージのコースマップが右の図だ（障害物の流れを把握しやすいように、コースは直線で表示してある）。地割れはジャンプ台を使って飛び越えるのが普通だが、加速プレートに乗ったあとの加速状態ならそのまま走り抜けることも可能だぞ。ただし、そのためには写真（下）のようなライン（コース外側いっぱい）で直角に地割れに突入する必要がある。腕に自信のある人は試してみよう。

◀◎ボタンを押し続けていれば、ジャンプや接触をしない限り加速状態をキープできる。

▶加速した状態なら、このまま直進しても割れ目を走り抜けられる。試してみよう！

コースマップの記号

路肩の標識
箱　加速プレート
ジャンプ台　パトカー
地割れ　さく

25面 まっくらいせき たんけんたい

ボーナスステージ徹底攻略

ボーナスチャレンジでは、最初はピカール（光の妖精）を取らずに飛び越えて進み、箱を15個壊してから改めてピカールを取って攻略するようにする。6個のニトロ箱はステージ最後の「！ブロック」で壊せるので、34箱破壊できたら、ボーナスチャレンジの出口を目指そう。実は最後の最後に落下ポイントが待ち受けているんだけど、うっすら見えるリンゴがあったら、それに向かってジャンプするだけで簡単に飛び越えられる。

▶最後はうっすら見えるリンゴめがけてジャンプしよう。

VS BOSS 最後のボス ネオ・コルテックス

コルテックスは地雷攻撃のあと、短時間だけシールドを解除するので、そのときにスピンアタック。あとは繰り返しコルテックスにスピンアタックを喰らわし、中央の穴から突き落とそう。

◀ボスは地雷をバラまいたあと、シールドを解除する。

超人気水族館を作るための必須のテクニックを伝授!

theme AQUARIUM
テーマアクアリウム

テーマアクアリウム

発売中 SLG ▶¥5,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▶MC(5ブロック)、PS(5ブロック)

前号に引き続き、話題の水族館SLGを徹底攻略！　今回は経営が軌道に乗ったあとの攻略だけど、キミの水族館は無事に黒字経営になったかな？　ここで、いまだに序盤の相次ぐ不況に苦しんでいる人に、耳寄りな情報を1つ。客足が途絶えてしまったら、とりあえず採算は考えず、入館料をグッと下げてみよう。すると…大盛況になるでしょ？

POINT 珍しい魚は自力で捕りに行こう!

出　漁

最初の数年間は、魚の入手は漁師や動物商が頼みの綱。だが、種類に限りがあるうえ、購入した魚を死なせたり、譲渡したりすると好感度が下がってしまう。そこで、資金が貯まったら大海原に出漁しよう。コツさえつかめば、珍しい魚が捕り放題だぞ！

❶出漁のタイミングは?

総資金が十億(1,000,000,000)円を越えたあたりから。この額に達する頃なら、かなり安定した経営状態になっているはず。ただし、Ver.5の捕獲船(5個のサイコロを振れる)がないと、まともな漁はできないぞ。

◀スタッフの勉強会をたくさん開いて、捕獲法を学ばせておくことも忘れずに!

❷漁場を探せ!

海には漁場と呼ばれる捕獲ポイントが隠されている。おおよその位置は「魚類図鑑」内の「海域」のマップで確認できるぞ。遭難の危険があるので、日程の半分以内でたどり着けないような漁場は狙わないこと。

◀日本の近辺には3つの漁場が集中している。腕試しには丁度いいポイントだぞ。

❸捕獲時の注意点!

捕獲した魚は捕獲船に積み込まれる。しかし、このときから魚たちにはストレス耐久値が設定され、徐々に減っていく。減り具合はスタッフの能力に左右されるが、早く帰港しないと弱って死んでしまうので注意。

◀たくさん捕獲するよりも、無事に水族館に連れ帰るほうが難しいのだ。

こんなアクシデントに要注意!

嵐による遭難は前回触れたが、出漁にはもう1つ「領海侵犯で捕まる」という厄介なアクシデントが存在する。これも嵐と同じく一定確率でランダム発生するため、確実に回避する手段はない。運悪く捕まってしまった場合は、惜しまず保釈金を払ってあげよう。すると、助けられたスタッフの忠誠度が一気に30も上がるぞ！

▲期限内に帰港できないと無惨な姿に……。

▶「領海侵犯」ってことは、知らないうちに密漁してたワケ!?

POINT メリハリのあるしつけがカギ

調　教

成功なら「エサを与える」、失敗なら「教育的指導」、まめに簡単な技を成功させてエサを与えハラペコにさせない、これがイルカ調教の鉄則。ちなみに「同じ指示を与える」を選ぶと集中度が下がる。同じ指示を続けて出す場合も、このコマンドの使用は控えよう。

❶イルカショーまでの道のりは?

イルカショーを成功させるには、最低でも基本技をマスターさせたイルカを3匹揃えて出演させることが必要。たとえ完璧に育て上げたイルカでも、1匹だけではお客に満足感を与えられない。じっくり育てよう。

◀元気なイルカを調教すると、良い結果が出やすいぞ。

❷実はオートもかなり使える!

1匹の調教につき約10分、これを毎月続けていては、水族館経営どころではなくなってしまう。実はオート調教でも毎月欠かさず行えば、確実に成果が上がるぞ。ぜひ、試してみよう（ただし、信頼度は期待できない）。

ポケステで能力値をアップ!

イルカが技を覚えるには、一定レベルの能力値(IQ、Jp、CI)が必要。だが、能力値はポケステを使わない限り成長しない。基本能力の低いイルカを鍛えるときは、必ずポケステ(1月23日発売！)を使おう。

◀ミニゲームを極めて、優雅(?)なイルカを育てよう。

技の修得条件一覧(※)

No.	技名	必要能力値 IQ/Jp/CI	信頼度	必要修得技
1	ノーマルジャンプ	―/20/―	―	――
2	逆立ち	10/―/20	―	――
3	ダンス	10/―/10	10	――
4	リフティング	10/10/10	―	――
5	尾ビレキック	―/10/20	―	――
6	ボール運び	10/―/20	10	――
7	エンジェルリング	10/10/10	―	――
8	フープスピン	10/―/20	―	――
9	フープ運び	10/―/20	10	――
10	バーチカルジャンプ	―/40/―	15	1&4
11	スルージャンプ	―/20/20	15	1&7
12	ジャンプコンボ	―/40/20	30	1
13	フロントサマーソルト	―/60/20	50	5&12
14	リバースウォーク	―/50/50	60	8&17
15	バックサマーソルト	―/40/40	50	10&12
16	歌唱	60/―/20	75	17
17	拍手	40/―/40	60	3&6
18	握手	20/―/40	90	3&6

※応用技(No.10～18)の修得チャンスとなるイベントは、表の各条件以上の数値で、かつ必要修得技がそれぞれ★5つ(レベル5)以上のときに、必要修得技を指示すると発生する(一定時間、その応用技を指示でき、その間に覚えさせることができれば修得となる)。なお、能力値や信頼度はバーによる表示のみで、画面上には数値は出ないので注意(バーそれぞれのMAX値は100)。

完全データ 漁&イベント&友好度アップで得られる全魚を大公開!

◀これが漁場の目安となる「魚類図鑑」の海域マップ。参考にしよう。

ここでは捕獲船での漁や、ディーラー&コレクターからの入手イベントで、または漁師&動物商との友好度を上げることで入手できるようになる、すべての魚を紹介！　これさえ見れば、欲しい魚の入手法が一目でわかるぞ。表は左から順に、生息海域(漁場)、魚の名前、人気度、最適な水温、入手法を表している。また、表中の「漁」は漁師、「商」は動物商、(　)内の数字は購入するために必要な友好度を表している。友好度は大幅に上がるものではないので、やはり漁に出るのが最も有効だぞ。

海域	魚名	人気度	適温	入手法
日本海溝	タイヤキ(雄)	A	6.0	船曳網
日本海溝	タイヤキ(雌)	A	6.0	船曳網
日本海溝	タカアシガニ	C	6.5	底曳網/漁(70)
日本の川	イトウ	B	6.0	ダイビング/投網
日本の川	ウグイ	D	13.0	ダイビング/投網/漁(60)
日本の川	オショロコマ	B	6.0	ダイビング/投網
日本の川	コイ	C	14.5	ダイビング/投網/漁(60)
日本の川	ナマズ	D	13.5	ダイビング/投網/漁(60)
瀬戸内海	ウツボ	C	18.0	ダイビング/底曳網/漁(60)
瀬戸内海	イシダイ	C	17.5	磯打網/漁(60)
瀬戸内海	イセエビ	C	16.0	ダイビング/底曳網/漁(70)
瀬戸内海	カブトガニ	B	18.0	ダイビング/底曳網
瀬戸内海	クロホシイシモチ	E	18.0	磯打網
瀬戸内海	ゴンズイ	D	18.0	磯打網
瀬戸内海	スナメリ	B	15.5	追い込み
瀬戸内海	タコヤキ	A	18.5	磯打網
瀬戸内海	ヒラメ	C	19.5	底曳網/漁(70)
瀬戸内海	ホウボウ	D	18.5	底曳網
瀬戸内海	マダイ	C	19.0	底曳網/漁(70)
太平洋	アカエイ	B	23.0	エイ空釣
太平洋	アカシュモクザメ	B	24.0	船曳網/一本釣
太平洋	オニイトマキエイ	A	23.0	エイ空釣
太平洋	カラスエイ	C	23.5	底曳網/エイ空釣
太平洋	キイロハギ	A	23.0	ダイビング/投網/商(70)
太平洋	クエ	C	24.0	磯打網/漁(60)
太平洋	グリーンソウフィッシュ	A	23.5	エイ空釣
太平洋	クロマグロ	B	24.0	船曳網/一本釣/漁(70)
太平洋	シノノメサカタザメ	A	24.0	底曳網/エイ空釣
太平洋	シロザメ	B	24.0	船曳網/一本釣/商(70)
太平洋	シロボシテンジクザメ	B	22.5	船曳網/商(70)
太平洋	ジンベイザメ	A	23.5	船曳網/イベント
太平洋	タマカイ	B	23.0	磯打網/一本釣/漁(70)
太平洋	ツバクロエイ	C	23.0	底曳網/エイ空釣/商(70)
太平洋	ツマグロ	B	22.5	磯打網/一本釣/商(70)
太平洋	ネムリブカ	B	24.0	磯打網/一本釣/商(80)
太平洋	ホオジロザメ	A	24.0	船曳網
太平洋	ホシエイ	D	23.5	底曳網/エイ空釣/商(60)
太平洋	マダラエイ	D	23.0	エイ空釣/商(60)
太平洋	マダラトビエイ	C	22.5	エイ空釣/商(60)
太平洋	マンボウ	A	22.5	底曳網/船曳網/商(80)
太平洋	メガネモチノウオ	A	22.5	磯打網/一本釣/商(70)
太平洋	メガマウス	A	22.0	底曳網
太平洋	メジロザメ	B	23.5	船曳網/商(80)
クック海峡	アオウミガメ	C	12.0	ダイビング/商(60)
クック海峡	アカウミガメ	C	13.0	ダイビング/商(60)
クック海峡	スカーレットラス	D	11.5	ダイビング/磯打網
クック海峡	バタフライパーチ	D	12.5	ダイビング/磯打網
クック海峡	ヒメテングハギ	B	13.0	ダイビング/商(70)
クック海峡	ピンクマオマオ	C	13.0	ダイビング/磯打網/商(60)
クック海峡	ブルーコッド	D	12.0	ダイビング/底曳網/商(60)
G・バリア・リーフ	アデヤッコ	C	24.0	ダイビング/商(60)
G・バリア・リーフ	イエローテールエンゼルフィッシュ	C	24.5	ダイビング/商(60)
G・バリア・リーフ	イナズマヤッコ	C	25.0	ダイビング/商(60)
G・バリア・リーフ	ダスキーバタフライフィッシュ	C	24.0	ダイビング/商(60)
G・バリア・リーフ	ヒフキアイゴ	B	25.5	ダイビング/商(60)
G・バリア・リーフ	リーフィーシードラゴン	B	25.0	ダイビング/商(80)
G・バリア・リーフ	リーフスティングレー	B	25.5	ダイビング
G・バリア・リーフ	レインフォーズバタフライフィッシュ	B	24.5	ダイビング/商(60)
カリフォルニア湾	オーバルアイ	C	12.5	ダイビング/磯打網
カリフォルニア湾	カリフォルニアモーレイ	C	11.5	ダイビング/底曳網/漁(70)
カリフォルニア湾	ケルプバス	C	12.0	ダイビング/磯打網/漁(60)
カリフォルニア湾	ソーンバックレイ	B	12.5	船曳網/エイ空釣
カリフォルニア湾	バードサンドバス	C	13.0	ダイビング/磯打網/漁(60)
カリフォルニア湾	ハーフムーン	D	11.5	ダイビング/磯打網
カリフォルニア湾	ブルーロックフィッシュ	C	12.0	ダイビング/磯打網/商(60)
カリフォルニア湾	ホーンシャーク	B	13.0	磯打網
パナマ湾	イエローテールサージョンフィッシュ	C	25.5	ダイビング/商(60)
パナマ湾	クラリオンエンゼルフィッシュ	C	25.5	ダイビング/商(60)
パナマ湾	コルテツエンゼルフィッシュ	D	24.0	ダイビング/商(60)
パナマ湾	コルテツレインボーラス	C	24.5	船曳網/商(60)
パナマ湾	ソウシハギ	C	25.0	ダイビング
パナマ湾	パシフィッククレオールフィッシュ	D	26.5	ダイビング/商(60)
パナマ湾	パッサーエンゼルフィッシュ	C	24.0	ダイビング/商(60)
パナマ湾	パナミックポークフィッシュ	D	24.0	ダイビング
パナマ湾	メキシカンホグフィッシュ	C	23.5	ダイビング
エクアドル	シルバーアロワナ	A	28.0	ダイビング/投網/商(80)
エクアドル	チョコレートシクリッド	D	25.5	ダイビング/投網
エクアドル	トライアングルシクリッド	D	26.0	ダイビング/投網
エクアドル	ハイギョ	B	24.5	ダイビング/投網
エクアドル	ピラルク	A	25.5	ダイビング/投網/漁(70)
エクアドル	ポタモトリゴンモトロ	C	25.0	ダイビング/投網
ガラパゴス	ウミイグアナ	B	19.0	ダイビング/追い込み/商(70)
ガラパゴス	ガラパゴスオットセイ	B	21.0	追い込み/商(70)
ガラパゴス	ガラパゴスオニオコゼ	C	21.0	ダイビング/商(80)
ガラパゴス	ガラパゴスペンギン	B	19.0	追い込み
ガラパゴス	カワリタケベラ	C	20.5	ダイビング/漁(60)
ガラパゴス	クロスジガラパゴスイサキ	C	21.0	ダイビング/漁(70)
ガラパゴス	サイズバタフライ	B	21.5	ダイビング
ガラパゴス	シマヒメハタ	C	21.0	ダイビング/漁(60)
ガラパゴス	ムシクイゴンベ	C	22.0	ダイビング
南極	イワトビペンギン	B	-1.0	追い込み/商(70)
南極	オウサマペンギン	B	-1.0	追い込み/商(70)
南極	ジェンツーペンギン	B	-1.5	追い込み/漁(60)
南極	ブルヘッドノトセン	C	-0.5	底曳網/追い込み
南シナ海	オウムガイ	B	19.0	ダイビング/漁(80)
南シナ海	ジュゴン	A	23.0	追い込み/商(80)
モンタレー湾	カリフォルニアアシカ	B	12.5	追い込み/イベント/商(80)
モンタレー湾	ゴマフアザラシ	B	11.5	追い込み/イベント/漁(80)
アリューシャン列島	ラッコ	A	5.5	追い込み/イベント/商(80)
北アメリカ	アリゲーターガー	B	23.5	投網/漁(60)
タスマン海	バンドウイルカ	A	----	イベント
チリ岩礁地帯	ペヘレイ	C	15.0	底曳網/商(60)
南アフリカ	シーラカンス	A	24.0	イベント

③ 技の完成形を覚えよう

マニュアル調教の際には、技の完成形を知らなければ、ほめようがない。ここでは、基本技の成功例と失敗例を簡単に説明していこう。技を間違えたりしたときは即「教育的指導」だ！

ノーマルジャンプ

プールの底まで潜ってから、勢いをつけてジャンプし、弧を描くように高く跳んで頭から着水すれば成功。豪快に腹で着水するのは失敗。イルカの「機嫌」に注意しつつ、教育的指導を選んで、しっかり叱っておこう。

逆立ち

頭から深く潜ったあと、少しずつ浮かんできて、下半身を水面に垂直に突き出す。そして、尾ビレをピチピチ振ってから静かに潜る……これが成功。尾ビレを振る前に下半身を倒し、尾ビレを水面に打ちつけるのは失敗。

ダンス

逆立ちとは正反対に上半身を水面に突き出して、その場でクルクルと回り出す。この技は成功と失敗の境目が微妙だが、首を左右に振ったあと、アッという間に潜ってしまった場合は、失敗と考えていいだろう。

リフティング

途中まではノーマルジャンプと同じだが、最後は口先で水面上のボールをつつきつつ、そのままジャンプする。口でなく頭に当たっても成功だが、ボールが横や後ろなど、あさっての方向に飛んでいった場合は失敗。

尾ビレキック

ボールめがけて勢いよく迫り、直前でクルッとあお向けになって、尾ビレで高々とボールを蹴り上げる。これもボールの飛ぶ高さや方向が、成功か失敗かの決め手。ただ、多くの場合は別の技としての失敗となる。

ボール運び

ダンスの要領で水面に上半身を出し、胸ビレでボールをキャッチ。器用に立ち泳ぎをしながら、そのままプールの縁へとボールを運ぶ。最後にボールを放り投げるのだが、あまりにもボールを運ぶ時間が短いと失敗だ。

エンジェルリング

水面のフープ(輪の中)めがけて垂直にジャンプする。その後、空中で体を曲げるようにしてから、ふたたびフープへと着水すれば成功。輪の中に着水しなくても、いちおう失敗ではないので、ほめてあげてもいい。

フープスピン

水面に浮かぶフープを口先に器用に引っかけ、そのままクルクルと回し始める。最後は静かに回転を止め、フープを飛び越すようにして水中に戻れば成功。回している途中に、フープを飛ばしてしまったら失敗だ。

フープ運び

見た目にもかなり地味な技だが、水面に浮かぶフープを口先で押しながら、プールの縁へと近づいていく。ある程度近づくと、そのまま潜って水中に戻っていく。フープを置き去りにして泳ぎ出すようなら間違いなく失敗。

I.Q FINAL

オリジナル問題クリエイトマニュアル

転がってくるキューブを
正確かつ素早い判断で消していく
アクションPZGの傑作
『I.Q FINAL』！
今回の攻略は
自分だけの問題を作成できる
「CREATE」モードに
焦点を当てる！

PICK UP!

『I.Q FINAL』には、4つのモードが用意されている。「CREATE」は、一見地味ながら、もっとも深い思考が要求されるモードだ。

今回はオリジナル問題を作成できる「CREATE」モードにスポットを当て、実践的な問題作成のコツを紹介する。製作者の中村至男氏のコメントを交えてお届けする、DPSだけのスペシャル攻略だ。ほとんどのプレイヤーが最後に手を出すであろうこのモードだが、いったんハマると、その楽しさと奥の深さは圧倒的。今回の記事をきっかけに、ぜひキミも問題作成にチャレンジしてもらいたい。キミが作ったオリジナル問題も大募集中なのだ。

中村至男氏プロフィール

NAKAMURA NORIO

デザイナー。'67年川崎市生まれ。'97年ソニー・ミュージックエンタテインメント退社後、「中村至男制作室」設立。今作では、プランニングとアートディレクションを担当している。

「最初にあるのはイメージです。」

問題は2人で作りました

「『I.Q FINAL』に出てくる問題は、佐藤さん（佐藤雅彦氏。今作のコンセプトとプランニングを担当）と僕の2人で作りました。問題のクオリティの部分というのが、このゲームにおけるもっとも重要なポイントだと考えているからです。ただ、実は「I.Q FINAL」モードの問題は、僕らが作った手作りの問題を基本にして、コンピュータが再構成しているものがあります。複数の問題を組み合わせたり、問題を反転させたりしているので、そのぶん意外性のある問題が出題されて、かえっておもしろいかもしれません。」

完璧すぎる問題はつまらない

「問題を作るときには、おおまかなイメージが最初にあります。最初はコツコツやって、最後に一気に消す問題とか、右からグルっと回り込んでいくような問題とか。ただ、頭の中で考えて良いと思った問題でも、実際にプレイしてみると、あまりおもしろくないこともある。問題の仕掛けがバレバレになっているとか、完璧すぎてつまらないとか。そういう部分を実際にテストプレイしながら調整してやって、1つの問題が完成するわけです。だから、『I.Q FINAL』の制作中は、いつもPS本体と液晶モニターを持ち歩いていましたよ。多少ゆとりがあったほうがいいんですよね。カチッとしすぎていると感じたら、わざとイレギュラーな要素を入れてやったりして、問題を甘くしたり厳しくしたりすることもあります。」

▲キューブを一気に消すとき、ダイナミックな快感が感じられる。

「できる難しさ」が大切なんです

「気を使うのは"できる難しさ"の問題を作るということです。簡単すぎるとつまらないんですが、とんでもなく難しくて没になった問題もたくさんあります。難易度の幅は非常に広いので、人間ができる範囲内で、なおかつおもしろいと感じられる問題を作るのが難しいんですね。宇宙空間には、零下数100度の極寒の地から太陽に近い灼熱の惑星まで、さまざまな環境がありますが、その中で生物が生きていける場所はごく狭い奇跡的な範囲に過ぎない。『I.Q』の問題もそれとよく似ていると思います。

『I.Q FINAL』の問題は前作に比べて洗練されたと言われますが、今から考えると前作の問題には、その表層に（その問題を形成する）根源的な概念が生々しく残っていました。それらに比べると『I.Q FINAL』は、エンタテインメントとしてきちんと進化したものになっている。でもその進化の方向は、単純に難しくなるということではなくて、より本質に近づくということなんです。今後、僕が思いもよらないような新しい概念に基いた問題が生まれるかもしれませんね。」

「CREATE」モードとは？

──自分だけの「100ATTACK」を作ろう

「CREATE」モードでは、最大100題のオリジナル問題を作成し、保存することができる。問題はサイズ別に作成するようになっているので、その気になれば自分だけの「100ATTACK」を作ることもできるし、オリジナル問題だけで作った「I.Q FINAL」を友だちにプレイさせることも可能。「問題を作るなんて難しそうで…」という人は、用意された例題を加工するだけでもいい。新しいプレイの幅が広がるはずだ。

▲自分で問題を作れば、「I.Q」の世界をより深く理解できるようになる。

I.Q FINAL

発売中 PZG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)、AC(DS対応)

オリジナル問題で学ぶ『I.Q』の思考法

『I.Q FINAL』を作った中村至男氏と佐藤雅彦氏の2人が、DPS読者のために、特別にオリジナルの問題を10題作ってくれた（これらの問題は2月15日発売予定のDPS−D15に収録）。ここでは、その中から代表的なものを選んで、出題者の狙いとその解法を解き明かしていこう。今回選んだのは、論理的な解法が要求される「段あわせ」と、サイズが大きく見た目にもダイナミックな「ずらし取り」の2題。どちらもゲーム本編には収録されていない完全オリジナルだ。中村氏本人のコメントによる、この解説を通して、実際に問題を作るときに必要な思考法を身につけてもらいたい。

◀直筆のオリジナル問題は、ノートの切れ端に無造作に描かれていた。

Question named 段あわせ DAN AWASE

アドバンテージゾーンを段にしてセットするのが段あわせ。この問題はやや複雑な形だ。模範歩数5。

「この問題を解くカギは、右のアドバンテージキューブから先に捕獲しなければならない、ということを瞬時に理解できるかどうかにかかっています。奥から2列目中央のキューブは、フォービドゥンキューブに挟まれているので、単独で捕獲しなければならないんですが、この仕掛けには途中で気付く人が多いのではないでしょうか。この構造が初めから見えている人がいれば、その人はかなりの実力者といっていいのではないかと思います。」

Answer

▲最初に右のアドバンテージキューブから捕獲。このあと、左のキューブをマークする。

▲左のアドバンテージキューブ捕獲後、即爆発。段の形にアドバンテージゾーンが残る。

▲前後をフォービドゥンキューブに挟まれたノーマルキューブを捕獲する。

▲セットしたアドバンテージゾーンを、最後に爆発させてフィニッシュ。

Question named ずらし取り ZURASHI TORI

横に並んだアドバンテージキューブが印象的な問題。ポイントは連鎖の方法だ。模範歩数は12。

「自分のカンをどこまで信じることができるか、その度胸が試される問題です。前と後ろを同期させて、同じリズムで消していけばいいんですが、大量のフォービドゥンキューブが見た目的に怖いので、爆発させるには勇気が必要ですね。この問題で学んでほしいのは“カンもまた思考なり”ということ。例えばサッカーの試合でも、歴代の得点王と呼ばれる人たちは、皆ボールのにおいを直感で感じていたように思います。自分のひらめきに従って、とにかくやってみる度胸が大切なんですね。」

Answer

▲最初に右のキューブから捕獲→爆発。その後、後列を狙って右端にマーク。

▲前列と後列を同時に爆発。一歩進めるごとに連続で爆発させていく。

▲最後列右端のキューブは、爆発では消せないので先にマークして捕獲。

▲中央左端のキューブも爆発では消せない。あらかじめ捕獲しておこう。

CHECK!

ここでは、オリジナル問題作成時の気になるポイントをピックアップ。作り手側の基本的な考え方を中村氏に聞いてみたぞ。もちろん問題作成の基準は人によって千差万別。この考え方に捕らわれる必要はないが、実際に自分が問題を作るときに、参考にしてもらいたい。

POINT 1 模範歩数の設定

「模範歩数がイコール最小歩数というわけではありません。模範歩数というのは、その問題の概念を理解して、普通にプレイしたときの標準の歩数だと思ってください。つまり、問題を作成した出題者が、当たり前にその問題を解いたときの歩数ということです。ですから、プレイする人が出題者の意図を超えた解き方（奥のキューブを先取りしたりなど）をすれば、模範歩数未満で解けることも十分にあるでしょう。もちろん深読みする余地のない問題では、模範歩数＝最小歩数ということになります。」

▲設定した模範歩数が多すぎると、捕獲しきれないことも。

POINT 2 2個消し・ナナメ抜けはOK？

「2個消しやナナメ抜け［Vol.94の記事参照］を使うことを前提とした問題はどうかと思います。実際ゲーム中の問題は、これらのテクニックを一切使わずに解けるようになっていますから。ただ、僕自身追いつめられたときはナナメ抜けをしてしまうこともありますし、これらを否定するわけではないです。闇市で米を買う感覚とでもいいますか（笑）、美学には反するけど、現実に自分があのフィールドにいてキューブの隙間を見つけたら、絶対すり抜けようと思いますから。そういう問題もおもしろいかもしれない。」

▲追いつめられたときは、ナナメ抜けもやむを得ないか？

しめ切り迫る！「電撃100ATTACK」問題募集!!

DPSでは「電撃100ATTACK」と題して、キミの作ったオリジナル問題を募集中！　以下の3点を封筒に入れて、欄外のあて先に送ろう！

①キミの自信作をセーブしたメモリーカード
②自分の住所、氏名、電話番号と、問題の説明（問題の名前と、どこにセーブしてあるか）を明記したメモ
③自分の住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒

しめ切りは1月22日の消印有効。なお応募者全員に『I.Q FINAL』の操作キャラが「ポポローグ」のピエトロになるという、スペシャルデータをプレゼントするぞ（メモリーカードに最低5ブロックの空きを作っておくこと）。

中村氏も「読者の皆さんがどんな問題を作ってくれるのか、非常に興味があります。まったく新しい発想の問題が生まれるかも…？」と、この企画に期待大なのだ！

▲作りたい問題に合ったサイズを選ぶことも重要だ。キミの自信作を送ってほしい。

あて先:〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS-D「電撃100アタック」係
※DPS-D13の告知で「ポリタンのデータをプレゼント」とありましたが、プレゼントはピエトロのデータに変更となりました。お詫びして訂正いたします。

ゲーム中盤、ガイアセイバーズ結成からSRXの登場までをチャート攻略

スーパーヒーロー作戦

リュウセイ
「名付けて天上天下一撃必殺砲っっ！！
くらええぇぇぇっ！！」

作品の壁を越えて集結したヒーローたちの戦いを、チャートつき攻略で完全フォロー！　キミの手で、地球圏の危機を救うのだ!!

スーパーヒーロー作戦	
1/28(予) RPG	▶¥5,800 ▶バンプレスト ▶MC(1ブロック)

冬の大攻略特集 ▼ スーパーヒーロー作戦

31話から52話までの完全攻略チャート

このゲームが本格的に難しくなるのは、ヒーローたちの独立部隊「ガイアセイバーズ」が結成される第31話から。そこで、今回は31〜52話までの流れをチャートとあわせて徹底攻略！　足を運ぶ必要がある場所と、戦闘イベントが起こるタイミングをチャートでこまめにチェックしながら、ゲームを進めよう。

▲ヒーローたちの熱い戦いをバッチリ追っていくのだ。

第31話 ガイアセイバーズ結成

②イベント

TDFの作戦室のイベントで、独立部隊「ガイアセイバーズ」の結成が告げられる。

第32話 ガイアセイバーズ西へ

⑥防衛センター

ガイアセイバーズの移動基地となるドルギランを紹介されたあと、記念すべき初任務の目的地神戸防衛センターへ移動。防衛センターではメタルダー＆キカイダーが登場（実写ムービーあり）し、キカイダーとトップガンダーの一騎打ちという劇的なイベントが待っている。初任務からいきなり波乱の幕開けだ。任務終了後、ジローがガイアセイバーズに入隊する。

ドルギランで自由に移動

◀このシナリオから、パーティメンバーの入れ換えと、ドルギランでの自由な移動が可能になる。敵と出会う場所へ行けば経験値稼ぎもできるので、ヒーローたちのレベルをある程度上げておこう。

第33話 キングジョー出現

②ムービーイベント

キングジョーが出現し、都市を破壊する！

第34話 ペダン星人の陰謀

会話イベント

モロボシ・ダンが偽ドロシー（ペダン星人）と接触する。

第35話 ダークゾーン

ペガッサシティが爆破された後、今度は坂辺市が爆破の標的に！　坂辺市でペガッサ星人と遭遇したモロボシ・ダンは、キリヤマ隊長の指示に従って爆弾を探すことに…。ここでダンが爆弾を発見できれば、ペガッサ星人との戦闘イベントに突入。爆弾を発見できなかった場合は、"ある人物"が爆弾を解除してくれる。ペガッサ星人はかなりの強敵なうえに、味方はウルトラセブンのみ。セブンのレベルが16はないと、勝つのは難しい。

セブンの危機！苦しい単独戦闘

▲セブンのレベルを上げておかないと苦戦は必至！

▼先手必勝！　必殺技を惜しまず使って攻撃しよう。

第36話 不思議界フーマ

会話イベント

不思議宮殿でクビライと神官ポーの会話が展開。

第37話 見捨てられた地球圏

会話イベント

一条寺烈がコム長官や独房にいるユーゼスと会話する。

第38話 無限へのパスポート

⑦グランドバース

科特隊基地では、ギャバンの助力を得られるまで移動。そのあと、ギャバンが幻夢界に飛ばされる。孤立したギャバンはシャリバンと協力して、ユーフォービースト→バッファローダブラー→ブルトンの順でボスキャラと3連戦する。

第39話 遊星から来た兄弟

シャリバンの加入でガイアセイバーズの基地がグランドバースに交代。さっそくグランドバースで分作市に移動する。そこですべての市民から話を聞いたら、町を出てグランドバースに戻り、TDF基地へ帰還。作戦室にはザラブ星人が待ち受けているぞ。そのあとは再び分作市に向かい、ウルトラマンVS偽ウルトラマン、ウルトラセブン＆ライVSジャミラの2連戦だ。

強敵！偽ウルトラマン

◀偽ウルトラマンは必殺技をすぐに使うやっかいな相手。だが、キャッチリングを使用して、相手をマヒさせれば、それほど苦労することはないぞ。

第40話 悪魔戦士ハカイダー誕生

①グランドバース
⑧グランドバース

ダークの秘密基地をつきとめ、グランドバースで突入するガイアセイバーズ。しかし、運悪く基地内で捕らわれ、地下牢に閉じこめられてしまう。この場面ではなんと、さすらいの私立探偵、早川健がヒーローたちを助けてくれるぞ。牢からの脱出に成功した一行は、悪魔戦士ハカイダーに戦いを挑まれる。しかし、この戦闘は4ターンが過ぎると強制終了。決着はつかない。

第41話 禁じられた言葉

衣布目市に出現する謎の円盤。その調査に乗りだしたガイアセイバーズは、メフィラス星人の円盤を発見する。円盤内部ではメフィラス星人を始めとした異星人たちが登場。まずはバルタン、ザラブ、メトロン星人と戦い、その戦闘に勝つと、次はウルトラマンとメフィラス星人の宿命の対決が始まる！

第42話 怪獣無法地帯

ハカイダーとの２度目の対決や、ガンダムサンドロックの登場など見どころが多いシナリオ。ハカイダーとの戦闘では、今回も決着はつかない。次のシナリオまで持ち越しだ。

第43話 怪獣殿下

ハカイダーと真の対決！　そのあとゴモラが出現！

決戦！ 大阪城

◀ゴモラは総力戦でイッキに倒せ！

第44話 ダーク壊滅

ついにダークとの決着がつくシナリオ。それだけに、キカイダーやハカイダーなど、ダークと深い因縁を持つ人造人間たちのドラマチックなイベントが次々と展開する。一連のイベントが終わると、ガイアセイバーズがダークの秘密基地に突入するぞ。基地の最深部では、ダークの総帥、プロフェッサーギルとの戦闘が待ち受けている。さすがに手強いので、心してかかろう。戦闘に勝てばダークが壊滅し、光明寺博士が救出される。

第45話 ハカイダー部隊、登場

桐原コンツェルンがハカイダー部隊を結成する。

第46話 セブン暗殺計画（前編）

最初の戦闘でガッツ星人に勝つことは不可能。ウルトラセブンが倒されると話が進展する。

セブン暗殺さる!?

◀くやしいが、倒されるしかない……。

第47話 さらばウルトラマン

中盤最大の山場といえるシナリオ。ゼットンの急襲で科特隊基地が破壊され、ウルトラマンが立ち向かうが倒されてしまう。さらに、アールガンまでもやられてしまうのだ。このあとの熱い展開は、ぜひキミ自身の目でたしかめよう。このシナリオで、ウルトラマンが仲間から外れる。

第48話 セブン暗殺計画（後編）

ガッツ星人に捕らわれていたウルトラセブンが復活し、ガッツ星人に雪辱戦を挑むシナリオ。ガッツ星人のＨＰの量は尋常ではないので、集中的に攻撃して１体ずつ倒すのが得策。戦闘後、モロボシ・ダンとセブンの上司の会話イベントが入る。

第49話 禁断の人型機動兵器

バンドンとのイベント戦闘で２連敗（強制）のあと、「新スーパーロボット大戦」で活躍したSRXチームがついにその本領を発揮する。バンドンを倒したあと、アールガンの正体が明かされるイベントが入る。

第50話 潜入、TDF基地

戦闘はまったくない、イベントのみで構成されたシナリオ。ドモンとカトル、デュオとヒイロの性格がうかがえる会話シーンは必見。新世代ガンダムファンにはうれしいシナリオだ。

第51話 史上最大の侵略

中盤最大の山場パート２。アンヌとダンの会話に始まり、ウルトラセブンが死地に赴くまでの流れが語られる、原作を知る人なら涙なくしては見られないシナリオ。このシナリオでセブンはＭ78星雲の光の国に帰り、パーティから外れることとなる。原作に忠実なシナリオだ。

ウルトラセブン戦線離脱

◀セブン最後の戦い。協力して改造パンドンを倒せ！

▶勝利後、セブンはＭ78星雲へ帰っていく……。

第52話 宿命の闘い! ドモン対デビルガンダム

ここからシナリオは新展開。しばらく名前すらも出なかったデビルガンダムがひさしぶりに登場する。また、待望のSRXがいよいよパーティに加入する。最強の必殺技を持つ、心強い超強力な機体だぞ！

ついに合体、SRX!

▼「天上天下一撃必殺砲」の威力は、超絶大！

▲デビルガンダムとの対決！SRXを中心に攻めたてろ!!

正義を貫くための3つのポイント!

Point1

各ヒーローは５つまで武器、防具を装備できるが、その組み合わせは自由。極端な話、武器を５つ装備して攻撃力だけを集中して上げてもいいし、その逆もまたしかりだ。特にボス戦の前には、敵の特徴に応じて臨機応変に装備を変えれば、勝率がグッと上がるぞ。

▲防御にすぐれた敵とは武器重視で……という感じで変えていこう。

Point2

宝箱の中には、見えない位置に隠されているものもある。そんな隠れた宝箱には、貴重なアイテムが入っているぞ。◎ボタンでフィールドをこまめに調べて、できるだけ見つけだそう。

▲とにかく、怪しいと思った場所はこまめに調べること。

▲建造物などの死角に隠されていることも少なくない。

Point3

戦闘が始まったとたんに「これって絶対勝てないのでは!?」という気持ちになるのが、複数の敵に対して単独で戦うイベント戦闘。たしかに不利な状況だが、複数で出現する敵はHPが低い場合がほとんど。全体攻撃の必殺技を使えば、意外とあっさり勝てるのだ。

▲ガンダム系のキャラは、数で押されたらバルカンで一掃！

T&E SOFT

失われた記憶と真実の愛を求め
謎を秘めた3つのパラレルワールドへ
恋と冒険のドラマティックRPG

ド派手なエフェクトで興奮の連続！

ゲーム画面は開発中のものです。

ソナタ
Sonata™

恋愛パラレルRPG

99年3月4日(木)発売

標準価格 6,800円(税別) CD-ROM2枚組

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

初回プレス限定キャンペーン Wチャンス

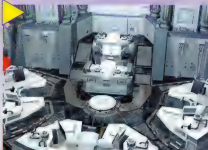
Chance①
ご購入店にて全員に
オリジナルポスタープレゼント
(一部、実施していないお店もございます。)

Chance②
「南山あおい」
等身大イラスト入り
バスタオルプレゼント
抽選で300名様に

詳しくは、初回プレス版に同梱されているアンケートハガキをご覧ください。

舞台はパラダイムと呼ばれる3つのパラレルワールド

近未来のサイバースペース世界
“ナノ・セック”

剣と魔法が支配するファンタジー世界
“ブルームーン”

広大な敷地と生徒数を誇る巨大学園世界
“徳川学園”

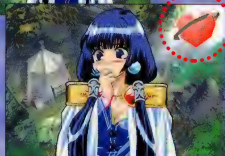
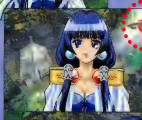
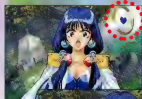
女の子の鼓動を、コントローラで体感できる指ドキシステム採用。

キャラクターデザイン、アニメ作画監督は杉本幸子氏。
キャラクターボイスには、人気声優を起用。

アオイ CV:小西寛子
カナレ CV:笠原留美
ナルミ CV:今井由香
チハヤ CV:天野由梨
フシミ CV:氷上恭子
ニシキ CV:阪口あや
イズミ CV:長沢美樹
ミズホ CV:西村ちなみ

ゲストCV 井上喜久子／山本麻里安

私たちのプロフィールを知りたい人は〈ソナタホームページ〉へ

http://www.sonata.ne.jp/ ソナタのゲーム情報も満載!アクセス、待ってます。

ゲーム本編とリンクする24種類のパスワードカード入り
キャラクターコレクションカード
SONATA PREVIEW

好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り
全コレクション99種類

好評放送中!
提供ラジオ番組
パーソナリティ／井上喜久子　山本麻里安
「かきくけ喜久子のさしすせSonata」

文化放送	毎週金曜日 24:00〜24:30
東海ラジオ	毎週金曜日 24:30〜25:00
朝日放送	毎週金曜日 25:10〜25:40

NO RESALE

株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地
ホームページ http://www.tes.co.jp/

キャラクターだって、命がかかっていれば敵にも寝返る。

出逢った人は、あなたの味方になるか、強敵になるのか。
キャラクターの揺れ動く心で、
ドラマが動く感情シミュレーションシステムを搭載。
さらに、何度プレイしても多彩なストーリーが楽しめるフリームーブシステムや、
能力値を高めるRPGスタイルの戦闘モードなど、
「アドベンチャーゲームの理想」を追求した様々なアイデアをプラス。
筋書きのないドラマは、この「サーカディア」から生まれる。

キャラクターに感情が宿るとドラマは複雑に面白くなる。

2枚組 標準価格¥5,800(税抜)SCPS-10077〜8 IN STORES NOW

こんどは私が錬金術士をめざします!

わくわく楽しいアイテム作りとほのぼのストーリーが魅力のRPG

ザールブルグの錬金術士がパワーアップして帰ってきました！新主人公エリーを取り巻く魅力的な仲間が多数登場！もちろん懐かしいあのキャラにも会えますよ。今回の目玉はなんといっても新調合システム！図鑑に載っていないオリジナルの組み合わせにも挑戦できちゃいます。また初のイベントムービーやエリー役長沢美樹さんによるエンディングソングも見どころ。新要素いっぱいのエリーのアトリエ。ただいま好評発売中！

声の出演
エルフィール・トラウム●長沢 美樹
マルローネ●氷上 恭子
イングリド・妖精さん●大沢 つむぎ
ノルディス・フーバー●関 智一
ルイーゼ・ローレンシウム●野上 ゆかな
フレア・シェンク●金月 真美
(敬称略)

マリーのアトリエに続くザールブルグの錬金術士　シリーズ第2弾!! 『エリーのアトリエ』現在放送中のラジオ番組「美樹&つむぎのアトリエ」も大好評！　早くもドラマCD化決定!! この他、小説版『エリーのアトリエ』('99年春　発売予定)、コミックアンソロジーやグッズ製作など多数予定しています。みなさん、ご期待ください。

BOOKS　攻略本

【遊び方初級ガイドの決定版!】
●『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～』
王立魔術アカデミー・テキストブック
価格1,200円(税別)　A5判96ページ
発売／(株)メディアファクトリー
好評発売中

【進み具合にあわせて楽しむ親切本!】
●『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～』
公式ガイドブック−卒業サポート編−
'99年1月7日発売予定
予価1,100円(税別)　A5判128ページ
発行／ゼスト出版事業部　03-5543-0616

●『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～』
攻略ガイド
'99年1月21日発売予定
予価950円(税別)　A5判
発売／主婦の友社　　発行／メディアワークス

【全データを収録した完全版!】
●Tokuma Intermedia Mook
超攻略本　ゲームの歩き方BOOKSシリーズ
『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～』
'99年2月 発売予定
発売／(株)徳間書店／インターメディア・カンパニー
販売部　03-5569-6216

●『エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 2～』
公式プレイヤーズブック
'99年2月 発売予定
A5判　発売／(株)アスキー　発行／(株)アスペクト

CD & CD-ROM　ドラマCD

ラジオでオンエアしたドラマに新作をプラスしてのCD化!

ニッポン放送23局ネット「オールナイトニッポンR・平野友康のお台場Radio会館」内「美樹&つむぎ　エリーのアトリエ」にて放送のドラマに加え、ラジオ未放送の新ストーリーを収録しての発売です。

第1巻　好評発売中
第2巻　'99年1月23日発売
価格:各2,940円(税込)
CDは通信販売でお求めになれます。

初回特典　特製トレーディングカード1枚(各巻封入)

◆通販お問い合わせ先◆
(株)ムービック 書籍通販係　TEL.03-3973-3332
(土日祝祭日を除く月～金10時～17時)

通販特別限定特典　特製トレーディングカード1枚
※初回特典と絵柄は異なります。また、全国のアニメイトでCDを予約購入された場合も特典はお求めになれます。

CD サウンドトラック

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士　2～
オリジナル・ゲームサウンドトラック

挿入歌「まわれロンド」、エンディングテーマ「明日になれば」を含む全楽曲を収録したファン待望の2枚組アルバム!!

全78曲収録予定

'99年1月30日発売　価格3,059円(税込)
品番：SRCL4457～4458(2枚組)
全78曲予定　発売／ソニーレコード

CD-ROM ビジュアル・バイブル

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士　2～
ビジュアル・バイブル
'99年1月21日発売予定　価格未定
CD-ROM ハイブリッド版　発売／ウインズ

CD-ROM BOOK　ゼスト CD BOOK vol.6

大好評ゼストのCDブックシリーズ最新作『エリーのアトリエ』。ゲームオリジナルの豪華キャストでお贈りする奇想天外(?)抱腹絶倒(!)のストーリー。ファン必携の究極アイテム、ここに堂々登場です!!
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～　'99年1月30日発売予定　予価2,800円(税別)

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

株式会社ガスト
〒380-0824　長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300／FAX.026-228-8345

開発スタッフ募集中! プログラム、企画、グラフィック、サウンドなど、プレイステーションでのゲーム開発スタッフを募集しております。

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 1/29

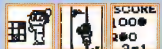
発売日1/23迫る! 最新情報が続々到着!!

全PSユーザー待望のポケットステーションもいよいよ発売目前!! 期待と不安で七転八倒した日々に想いを馳せながら、「電撃PocketStation」で予習に励もう! 今回も最新情報満載でLet's Goなのだ!!

ポケステで分身くんが育成できるのだ!

野球ゲームの定番、ナムコの『ワースタ』シリーズに待望の最新作が登場するぞ。しかもこの『ワールドスタジアム3』は、ポケステにバッチリ対応! オリジナル選手を作れる「分身くんモード」に育成要素を加えた、充実の内容が楽しめるのだ。

①トレーニング

ポケステでは、ミニゲームをプレイして分身くんを鍛えることができる。練習試合や木登りなどで、ビシバシ鍛えて能力アップ。そしてPSに戻せば試合で大活躍だ!!

トレーニングで能力アップ!

②息抜き

練習ばかりでは疲労がたまっていく一方。ときには息抜きが必要になるぞ。スノボやカラオケ、食事や温泉などで分身くんをリフレッシュさせて、さらなる特訓に備えるのだ!

スノボ カラオケ メシ食って 温泉!!

③感情

トレーニングの結果に一喜一憂する分身くん。愛着あるキミの分身として、ガンガン活躍させてやろう。

喜び! 悲しみ…

CHECK 「分身くん」って何?

分身くんは『ワースタ』シリーズではおなじみの、オリジナル選手作成モードのこと。文字どおりキミの分身となって、ゲーム中で大活躍してくれるぞ。

◀本編のミニゲームで初期能力値を決定。ポケステで鍛え上げよう。

CHECK 対戦ゲームも可能!!

ポケステの赤外線通信機能を使えば友達どうしで対戦をすることもできる。白熱の試合をどこでも手軽に楽しめるのだ。特訓でライバルに差を付けろ!

◀ピッチャー投げた! カーブやシュートで決めろ!

▶バッター打った! どのコースを狙うかが勝負だ!!

■ナムコ■春予定■価格未定
■SPG■必要ブロック数未定

Get the PocketStation!!

ポケステゲットだぜ!!

今回の紹介タイトル

●分身くんを育てよう! ワールドスタジアム3
●新着モンスターを大公開! モンスターファーム
●「いむっぴ」登場! ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

ポケステでモンスターがいつでもいっしょ! アルバイトもできちゃうのだ!!

ＣＤ－ＲＯＭから生まれてくるモンスターたちを育てるＳＬＧ『モンスターファーム２』。このゲームでは、ポケステを使って、育てているモンスターを自由に持ち歩くことができる。さらにミニゲームのアルバイトでお金を稼ぐことも可能なのだ!!

アルバイトでお金を稼ぐのだ!

ゲーム本編中にアルバイトを請け負うと、ポケステにミニゲームをダウンロードできる。『２』ではゲーム中に仕事をしてお金を手に入れることができないので、大会の賞金以外の収入源はポケステ上でのアルバイトだけ。序盤から高価なアイテムを使いたければポケステが必須だぞ!!

◀モッチー大活躍。何をしてるのかな?

ポケステでアルバイトをしていると、ごほうびとしてさまざまなアイテムがもらえる。中にはＰＳ本体でのプレイでは手に入らないアイテムも…!? 前作同様、合体に影響を及ぼす特殊なアイテムの可能性もアリ。これは見逃せないぞ！

▲ ｌ の特殊アイテム。

友達に自慢するモチよ!!

ネンドロ

モンスターを見せびらかそう!!

ポケステがあれば、秘蔵のモンスターを持ち歩いてみんなに見せびらかすことも。情報交換にもなるのでオススメだぞ!!

■テクモ■2月25日■¥5,800
■SLG■必要ブロック数5

EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland 2
The Waktic Republic of Pluto
ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

■リバーヒルソフト■2月25日■¥5,800
■SLG■必要ブロック数2

ポケステで「いむっぴ」を育てよう!

架空の国で、自由な人生が楽しめる『ワールド・ネバーランド２』。ポケステを使えば、ほかの国への移住も簡単。さらにゲーム中に登場するかわいい生物「いむっぴ」が育成できることも判明。ファンは要チェックだぞ！

◀「いむっぴ」といっしょに人生を歩もう!!

▶前作からの移住も可能。新生活の始まりだ。

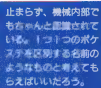
▲この国ではどんな行動を取るのも自由。恋に仕事に、もう１つの人生を謳歌せよ!!

ポケステどんなもん? → 第5回「個別IDの可能性をチェック」

ポケステの機能をさまざまな角度から分析するこのコーナー。５回目の今回は「個別ＩＤ」の可能性を探る。

●シリアルナンバー?

ポケステの前フタを開けたところに書かれている８ケタの英数字。これが実はポケステの個別ＩＤだ。一見ただのシリアルナンバーのように見えるが、この個別ＩＤは、単なる製品管理の役割に止まらず、機械内部でもちゃんと認識されている。１つ１つのポケステを区別する名前のようなものと考えてもらえばいいだろう。

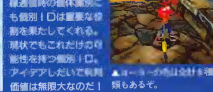
◀この銀色の数字が個別ＩＤなのだ。

●どんなことができるの?

それぞれのポケステが個別ＩＤを持っているということは、これを利用してゲームの内容にプレイヤーごとの差をつけることが可能になるということ。前号でも紹介したが「クラッシュ・バンディクー３」では、使用するポケステによって、クラッシュくんが持っているヨーヨーの色が変化するという仕掛けが用意されている。近い将来、入手アイテムや発生するイベントが、プレイヤーごとに異なるゲームも登場!? そうなれば、友だちとのアイテム交換などが盛り上がることは必至と思われる。また、赤外線通信時の個体識別にも個別ＩＤは重要な役割を果たしてくれる。現状でもこれだけの可能性を持つ個別ＩＤ。アイデアしだいで利用価値は無限大なのだ！

▲ヨーヨーの色は全部で8種類もあるぞ。

2月11日にスクウェアから発売される超話題作「ファイナルファンタジーVIII」！ このソフトのポケステ対応に関する詳細がついに明らかになったぞ。詳しい情報は155ページに紹介しているので、気になる人はチェックしてみてね。

DPSソフトレビュー

新年あけましておめでとうございます。1999年もPSではたくさんのゲームが発売される予定。今年もDPSのレビューがアナタの幸せなゲームライフを約束します。

どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

レビュアー紹介

名前	紹介	得意なジャンル	好きなPSソフト
岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	RPG	ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	格闘ACT、SPG	ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	RCG	エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	2D・STG	すずきゆみえ 北斗の拳
うききき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	S・RPG	女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う。	PZG、ACT	ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	STG、ACT	レイマン グラディウス外伝
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	RPG、SLG	TILK 久遠の絆
袋こ〜じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当。	2D格闘、恋愛SLG	アドヴァンストV.G.2 久遠の絆
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	ACT	ロックマンシリーズ パンツァーバンディット
ほやへ田島	好き嫌いの激しいわがまま偏食ライター。気に入った美少女が出てくればとりあえずOKと思われがちだが、実は鋭い批評眼を持つ。	RPG	東京魔人學園剣風帖 サガ フロンティア
蘇我入鹿	どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	ACT、RPG	天誅 マール王国の人形姫

岩崎啓真

[illegible]に行ったのはいいけれど、その間にノートパソコンの調子が猛烈に悪くなって、画面の液晶がブチ壊れてしまいました。うーむ、このマシン、仕事のデータが山のように入っていて、壊れるとメチャクチャ困る。どうしようどうしよう。なんて言っても仕方ないので、ともかく修理には出しますが…。ホントどうしよう。

ウォルフ中村

[illegible]世紀末ネタ。岩崎さんが82号のコラムで指摘していたように、今年が20世紀最後の年ではありません。21世紀は2001年から始まります。年末に行われた立ち技系格闘技大会のパンフレットに、'99年が「20世紀最後の年」と書いてあったので（そこの門下生まで同様のコメントを専門誌で出していた）、気になった次第です（笑）。

なんでもゆうこ

私[illegible]ばらいの花火を打ち上げるという、変わった習慣があります。この行事は10年ほど前から始まったもの。最初は近所でガス爆発でも起こったかとビックリするわ、犬は震え出すわの大騒ぎだったけど、年月が経った現在では、あちこちから見物人が出てくるちょっとしたイベントに。冬の花火ってなかなかキレイなんですよ〜。

イラスト／岩瀬さとみ

チョコボの不思議なダンジョン2

■スクウェア■RPG■12月23日■¥6,800
■MC（1ブロック）／「不思議なデータディスク2」同梱

「FF」の人気キャラ、チョコボが活躍するダンジョン探索RPGの第2弾。個性的な能力を持つ仲間と一緒にダンジョンを探索できるなど、新要素も豊富に用意されている。

岩崎啓真

前作の問題点が細部まで改良されている。PSはリアルタイムにセーブできず、データのコピーも簡単なため、失敗したら即リセットというワザが使えてしまうのが、この手のゲームの難点。しかし、この「チョコボ2」はセーブに制約を加え、緊張感を保つことに成功している（アイテムが壊れてなくなってしまうのも同様の効果をあげている）。ただ、チョコボを「かわいく見せようとしている」のは気になる点。そこらへんがこのゲームを気に入るかどうかの分かれ道で、チョコボに感情移入できない人には、ちょっとツライだろう。ただ「かわいいチョコボ」の演出を受け入れられる人、もしくは割り切れる人なら、ゲーム自体のボリュームもかなりあり、オススメできる内容だ。

75

ウォルフ中村

一緒に戦ってくれるパートナー、武具の耐久度、不思議なハネ、といったところが主な新要素。ダンジョンでは斜め移動が重要になり、壁も壊せるようになったため、プレイスタイルも変わってくる。前作が簡単すぎて不満に思っていた人でも楽しめるだろう（とはいえ、ハネやパートナーの活用方法がわかると難易度も下がるのだが）。一方で、メモリーカード内にデータがあることまでチェックしていながらカーソルデフォルト位置が「つづき」に合っていない、文字表示速度を変更できない、村の建物の入口がわかりづらい等の"一見すると小さく思えるが、ずっとプレイしているとストレスがたまる"部分も少なくなく、とても残念だ。物語部分のパワーアップはうれしいのだが。

85

なんでもゆうこ

武器や防具を壊してハネを手に入れるっていう新システムのせいか、装備品がモロくなっているのに苦労しました。そこそこ良いアイテムを壊すのはもったいなくて、私は合成の材料に使ってしまうほうが多かったです（ある程度の武具を付けていないとやっぱり不安だったので）。あと、装備してるものをいったん外して、初めて床に置けるようになるところが不便かな。ゲーム中にデータのロードができないなどといった仕様が、ゲームの緊張感を高めているのはわかるけど、私としてはセーブファイルが1つしかないのはツラかったなぁ。数々のイベントや複雑になった合成といった、楽しい要素も多いんだけどね。イヤな敵とかトラップが多くて難易度はやや高め。

80

がんの字

特徴の異なる複数のダンジョンが登場していることで、娯楽性は前作よりも格段にアップしてます。それぞれのダンジョンの冒険に織り込まれたショートシナリオも、ゲームをさらに楽しくしていていい感じです。ダンジョンRPGとして良くも悪くもオーソドックスだった前作と比べると、『チョコボの不思議なダンジョン』ならではの魅力が生かされた、オリジナリティあふれる作品になったと思います。新しい戦闘システムがどんなものかと少し不安だったけれど、プレイした感じでは、そんなに違和感はなかったですね。あえて不安材料をあげるとすれば、易しくなりすぎて、マニアのユーザーには難易度的に物足りなく感じられるかも、というところぐらいでしょうか。

90

封神領域エルツヴァーユ

■ユークス■対戦ACT■1月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)／2P対戦可

PSオリジナルの3D格闘ACT。「捕縛攻撃」などの斬新なシステムが特徴。また、すべてのキャラクターに凝ったストーリーと、アニメ番組さながらの演出が用意されている。

岩崎啓眞

格闘ゲームとしては新しい。攻防ともに操作は簡単なのだが、タイミングが微妙で奥は深い。ゲーム展開は若干大味なところもあるがバラエティに富んでおり楽しめる。また、待ちを防ぐための捕縛攻撃なども効果的だ。問題点はストーリーモードの構成。TV番組っぽい構成で、良く言えば徹底した作りだが、ちょっと意地悪な見方をすれば、悪ノリともとれなくないのだ。そのノリをどう感じるかで、このゲームの評価は決まると言っても間違いではないだろう。宇宙刑事とか、ちょっと変なノリのアニメが好きな人なら、この点数に＋10点してほしいし、その手のものが嫌いなら、－20点ぐらいしたほうが安心。個人的には一度店頭で見て、ノリが好きなら買う、というのを勧める。

75

ウォルフ中村

簡単な操作(「ボタン同時押し」すらない)で派手な技が出せるため初級者でも爽快感を味わえる。特殊効果やカメラワークの演出は気持ちがいいし、演出に時間のかかる技を同じラウンドで再び出すと演出が短くなる等の気配りも◎。アーケードにある対戦格闘のように「息詰まる紙一重の戦い」を繰り広げられるほどシステムは奥深くないが、それでも対戦時(COM戦を含む)の読み合いは十分に熱い。キャラや背景設定も凝っているし、AVG級のデモが入るストーリーモードもすごい。減点材料は、必殺技によって威力の差が激しい、回り込み動作ができないことがある、フィールドの端に見えない壁がある(それ以上、後退できない)、簡易キャラ選択画面がない、といったあたり。

85

なんでもゆうこ

簡単なコマンド入力で大技が出せるから、技を出すタイミングや敵との間合いに集中できて、あまり格闘ゲームが得意じゃない私でも遊びやすかったです。技のコマンドが全キャラ同じなのも、覚えやすくて◎。ただ、キャラごとの能力にそれほど差がなかったので、個人的には、もうちょっと違いがあると面白かったんじゃないかと思います。ハデハデなグラフィックや、声がガンガン入ってるところなんかは好きなんだけどなあ。あと、ライフゲージが減るほど超必殺技が出やすくなるって設定のおかげで、最後まで緊張感のあるバトルが楽しめますね。個性的な登場人物もマニア受けしそうな予感…。一風変わった趣向のストーリーモードも気に入りました。

85

うさぎ松崎

とにかく技を出したときの演出(カメラワーク)がすごい。また、ストーリーモードも各キャラ違った雰囲気のTV番組仕立てと、マニア心をくすぐる作りになっている(笑)。それにより、キャラの個性付けに成功している点も評価したい。ただ、やはり格闘ACTとしては中途半端。全キャラ、コマンドが一定のため(技の性質は違うが)戦い方が同じになってしまうのだ。格闘初心者と上級者が互角に戦えるようにしたシステムや、ボタンの2度押しによる技のパワーアップなど、いろいろな試みが盛り込まれているだけになお惜しい。「コマンドの簡単な格闘ゲーム」というより、「戦闘モードが凝っているデジコミ」と思ってプレイしたほうがいいかもしれない。

85

バスランディング

■アスキー■SLG■1月14日■¥6,800■MC(3ブロック)
AC(DS対応)／つりコン同梱版同時発売(¥9,990)

バス釣りを忠実に再現したSLG。トーナメントやフリーフィッシングのほか、初心者向けのレクチャーモードも用意されている。リアルな操作感で遊べる「つりコン」対応。

なんでもゆうこ

レクチャーモードでは、ルアーの種類からバスの習性まで基本的なことが学べます。これからバス釣りを始める人には、うってつけなんじゃないかな。各モードの終わりにある試験では、難問がけっこう出てくるので、講習で必死に覚えないといけないけどね。あと、このモードで十分練習しないと、トーナメントで勝ち進むのは難しくなっているから、気が短い人には向いてないかも。つりコンは、まずまずの操作性だけど、ヒット時にハンドルが重くなってくれるとさらに良かったなあ。キーコンフィグも欲しかったし。

75

袋こ～じ

専用コントローラ＋振動で、釣りの臨場感が楽しめる一本。タイトルの通り、バス釣りだけを題材にしたルアーフィッシングソフトなんですが、キャスト(竿を振る)したあと、サミング(親指でリールの回転を制御する)が必要だったりと、その凝った作りはハンパじゃないです。ただ、その反面シミュレーション性が強くなり、気軽に釣り"ゲーム"を楽しみたいっていう人には、ちょっと向かないかも…。詳しい(難しい?)練習モードもついているので、これから学びたい人＆実際にルアーをやる人にオススメかな。

75

できる!ゲームセンター

■翔泳社■SLG■1月14日■¥5,800
■MC(2ブロック)／「『後夜祭』おまけディスク」同梱

ゲームセンター経営SLG。経営のコツがわかる「シナリオモード」と、20年にわたって店を経営する「経営モード」で遊べる。往年の名作をもじったタイトルのゲームが多数登場。

伊集院健

登場するゲームタイトルの元ネタがわかると、結構楽しい。それに昔のゲーセン事情を知っていれば、どんな基板を仕入れればいいかわかるし、オールドゲームに詳しい人ほど楽しめるはずだ。でも、展開は単調でイベントもほとんどなく、結局は新作基板を仕入れては入れ替えるということに終始する。店舗拡張や内装変更にしても大きく変わるわけではないし、長くプレイしているとそのうち飽きるかも。スタッフや客と会話ができるとか、超大型店舗に改造できるとか、もっとイベントがあれば面白くなったのに。

70

蘇我入鹿

コンビニやレストランなどの経営SLGは出ているけど、ゲームセンターを経営するSLGが登場ということにまずビックリ。お店のレイアウトを、昔自分が通っていたゲームセンターに似せてみたり、1つのメーカーのゲームのみを店内に並べてみたりといろいろ楽しめました。一番面白いと感じたのが、経営モードで1978年から1998年までに登場するゲームタイトルのもじりのセンス！　今号の攻略ページでも紹介しているけど、もとになっているゲームのタイトルがわかる人には一度プレイしてみてほしい。

70

DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)

■サミー■AVG■1月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

テロリストに占拠されたビルが舞台の3D・AVG。主人公のほかにサポートキャラが登場し、個性的な能力で援護してくれる。また、ムービーによる演出も効果的に挿入される。

TAC★

第一印象はかなりカッコイイ、アクション映画を思わせる対テロリストチームの活躍するACT。AVGとしてもステージ全体の展開やバランスがけっこういい感じ。…なんだけど、『メタルギア』風の銃撃戦に、『バイオハザード』式の自動視点切り替え画面っていうシステムが相性悪し。移動して視点が切り替わるたびに自分の位置を見失ったり、画面外や障害物の向こうにいて見えない敵と撃ち合うことになったり。そのへんの遊びにくさが気になった。普通の見下ろし視点にしておいてくれれば良かったのに。残念。

50

城イドム

ムービーは最高のデキ。作戦の状況などを確認できるシステムはとても便利だけど、特定の時点でしかセーブできないなど、ある程度根気を要する不親切な部分も目につく。ゲーム中の操作性は悪くないんだけど、視点(カメラ)が遠くに引きすぎて、キャラの向きや状況がわかりにくくなってしまうシーンが多いのも問題。任務を達成していく過程はそれなりに面白いが、練られた仕掛けなどが少ないためか、攻略が作業化してしまいがち。全体的によくできている反面、突出した魅力は感じられなかった。

60

サーカディア

■SCEI■AVG■1月14日■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)

海底都市を舞台に、侵略者の「ナイトメア」と超能力者たちの戦いを描くAVG。コマンド入力式の戦闘シーンが特徴。物語は選択肢によって分岐し、パーティのメンバーも変化する。

がんの字

AVGとRPGと恋愛SLGを合わせたゲームっていうから、すごいのを想像したんですけど(苦笑)。いやこれがなかなか見事なブレンドで、とても楽しめました。それもひとえに、さまざまなジャンルの要素を無理なく取り入れつつ、遊びやすさと快適さを重視した秀逸なシステムがあったればこそ、なんですけどね。精神世界と超能力をテーマにしたシナリオと、独特のキャラデザインは好き嫌いが分かれると思いますが、それさえ気にならなければ最後まで楽しく遊べます。意外な、というとかなり失礼だけど、秀作です。

80

Z佐藤

超能力者たちの戦いを描いたハードな物語の中に、恋愛要素や思わず熱くなる楽しいミニゲームを盛り込んだ意欲作。ちょっとミスマッチに思えたが、プレイしてみるとこれが意外にハマる！　登場キャラたちも魅力的だし、グラフィックやサウンドも◎。仲間にできるキャラも男女合わせて14人いるので、女性ユーザーさんも安心って感じだ。中盤あたりで多少テンポの悪さを感じたが、まあ許せる範囲。細かい分岐も多く、仲間にしたキャラによってサブイベントが変化するなど何度も楽しめる要素もバッチリだ。

80

魔法使いになる方法

■テイジイエル■A・RPG■2月18日■¥6,800
■MC(1ブロック)

魔法使いにあこがれる3人の少女から主人公を選択して、師匠の下で修業を積むA・RPG。3Dのフィールドで材料を集め、師匠の教えやレシピを参考に調合して魔法を研究する。

なんでもゆうこ

目的地までダイレクトに行けないし、材料が落ちている場所のヒントがないから、ゲームの大半はフィールドを駆け回るハメに。また、調合やレシピ入手などの行動が1日につき1回しかできないので、何かするたびにいちいち寝て、日付を進めなければならないのはちょっとめんどくさかったですね。でも、試験期間が長めにとってあるおかげで、最初から世界のあちこちを冒険できたり、本で魔法の知識をつけたりと、ある程度自由にプレイを楽しめるのはグッド。ホンワカした雰囲気もなかなかです。

70

伊集院健

マップを歩きまわって、魔法の素になる草を拾いまくって…。とりあえずは師匠からの課題に必要な草を探して魔法を調合すればいいので、草を探しに行く探索の楽しみはある。でも、当初はそれが繰り返されるため、「またかよ」みたいな感じで、てっとり早く課題の草を街で買ったりして…。ストーリーが進めば行動範囲が広くなっていき、それなりに楽しいけど、やはり全体的には淡白な作りが惜しまれる。3人のキャラでそれぞれ展開(師匠の課題)は違うものの、似たようなことをさせられるのがネック。

70

トゥルーラブストーリー2

■アスキー■SLG■1月21日■¥6,800(CD3枚組)
■MC(1ブロック)

学園が舞台の恋愛SLGの第2弾が登場。好評だった「下校会話モード」がパワーアップ。また「カレンダーデート」ほか、デートのパターンが3種類に増えるなど新要素も豊富。

袋こ〜じ

まさしく続編って感じ。前作の雰囲気を残しつつ、キャラの総入れ替えと細かな演出の強化(下校シーンのアニメーションや遠近2つの立ちCGなど)のおかげで"いまさら感"を感じることなく楽しくプレイできました。難点といえば、前作ほどキャラに個性を感じないこと。キャラが多くなったぶん、性格的にかぶるところも多いし……。それでも、各キャラのイベント自体は大幅にパワーアップしている し(そのぶん難易度もアップ?)、細かいところまで丁寧に作られているので、恋愛モノが好きならオススメ。

85

ほや八田島

基本的なシステムは前作とほとんど変わらないので、前作をやり込んだ人にとっては、プレイしやすい分新鮮味もない。が、ボリューム的には申しぶんないし、全体的なテンポもさらにアップしているので、繰り返しプレイするのに適したゲームになっている。あとは1人でもいいのでキャラに思い入れさえできれば、泥沼的にハマることができるだろう。ちなみに個人的には、前作を遊び過ぎ(&特定のキャラに入れ込み過ぎ)たせいか、同じシステムで知らないキャラばかりなのには、最初はかなり戸惑いました(笑)。

85

スノボキッズプラス

■アトラス■SPG■1月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可

N64で好評を博したスノボゲームがパワーアップしてPSに登場。レース中にライバルのジャマができるシステムは健在。選べるキャラが8人に増え、エディット機能も強化された。

TAC★

アイテムを使ってライバルを攻撃できるバトルレースが楽しい。それだけに、プレイヤー対戦が最大2人まで、かつ対戦では一気に画面処理が落ちるのが悲しい。この手のゲームは対戦が一番楽しいんだけどなぁ。メインは、いろんなレースでお金を稼ぎながらトロフィーを集めるキャンペーンモード。でも、買えるアイテムがスピードの速いボードとキャラのウェアぐらいなんで達成感が低い。操作が手軽なのはいいんだけど、1Pで長く遊ぶには手軽さがあだになってる感も。対戦のイマイチさがホントに惜しい。

70

城イドム

グラフィック、スピード感ともにもうひとつ。操作性は決して悪くないけど、レース中のキャラの動きが素直すぎるため(カーブもあっさり曲がれてしまう)、RCG特有の爽快さはあまり味わえない。ゲームのメインになるレースも、滑走テクよりもライバルへの攻撃に比重が置かれていて、どうも淡々とした展開になりがち。逆に言えば、ただ単純に楽しく走り(滑り)たい、という初心者には向いていると思う。お金を貯めるとか、トリックを決めるなどの要素が、もう少し楽しめるものになっていたら、よかったのだが。

55

快刀乱麻 雅

■イマディオ■SLG■1月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)

剣術道場の師範代となって、門弟を鍛えながら道場を経営していくSLGをパソコンから移植。PS版では新キャラが6人登場する。門弟たちとは恋愛関係になることも可能だ。

袋こ〜じ

パソコン版のグレードアップなのかダウンなのか、なんとも中途半端……というのが正直な感想。音声もついたし、サブキャラも増えたし、一見豪華には感じるが、シナリオの基本ラインはパソコン版と同じで、いまひとつ盛り上がりに欠ける。育成部分も"何をすればどうなる"というのが明確にわかりにくく(パソコン版は参照できた)、最初はかなりとっつきが悪い。絵が魅力的で好みなだけに、もう少しなんとかしてほしかったところ。若干、コメディ(ほのぼの)色が強くなったのは気のせい……!?

65

蘇我入鹿

この『雅』はパソコン版『快刀乱麻』の単純な移植ではなく、グラフィックやシナリオなどに大幅な改良を加えた「バージョン2」といったところ。その姿勢は非常に評価できるし、事実パソコン版より面白くなっていると思う。だが、基本的なシステム部分や戦闘などはわかりづらくて、マニュアルでも十分なフォローがされていない、複数回プレイしなければ絶対に真のストーリーを見ることができないなど問題点もまだあり、中途半端な改良に終わってしまっているのが非常に残念。もう一息なんだけどなぁ。

65

バトル昆虫伝

■ジャレコ■S・RPG■1月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(3ブロック)

夏休みの間に、逃げ出した昆虫たちを捕まえていくS・RPG。数10種類におよぶ昆虫が登場し、フルポリゴンの戦闘シーンで迫力のバトルを繰り広げる。豪華な声優陣も魅力。

伊集院健

AVGパートは、マップ移動中に小刻みに読み込みが生じるためスムーズに歩けない、セリフのスキップもできないなど、システム面の不備が目立つ。SLGパートは将棋盤のような感じのマス目の上で展開するので味気ないし、攻撃のバリエーションも少ない。しかも、各昆虫の特徴は、攻撃・防御力が高いか低いかということぐらい(各パラメータはポケステで手に入るアイテムで確認する仕様)。結局、面クリアで昆虫が1匹ずつ増えていくという展開が延々続いていくだけ。期待してたのに、これではガッカリ。

50

うきき松崎

カブトムシやクワガタなど昆虫が戦うというシチュエーションもさることながら、実際の戦闘シーンもおよそ「昆虫同士の闘い」とは思えないカッコよさがある。ゲーム自体はマップを移動→フラグ立て→バトルの繰り返し。戦闘システムはSLG風だが、ターゲットとなるユーザーの年齢層が低いためか実にシンプル。個人的にはちょっと物足りなかった。昆虫の攻撃方法が3種類しかない(しかもすべての昆虫が同じような攻撃)ことと、マップを移動する際の読み込みが頻繁な点が残念。コンセプトは好きなんだけどね。

60

プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス

■ナインライブス■TBL■1月21日■¥5,800
■MC(1ブロック)/MT/4P同時プレイ可

人気育成SLGをもとにしたボードゲーム。サイコロを振ってマップを進み、娘を成長させていく。ゲーム中に発生するイベントには、戦闘や習いごとなどさまざまなものがある。

なんでもゆうこ

『プリメ』独特のシステムが、ボードゲームにうまく絡んでいて、思わずニンマリ。操作するキャラが娘なだけあって、愛着わきまくってしまいました。娘同士の戦闘シーンには、ファンなら思わず熱くなっちゃうことでしょう(笑)。ルールが簡単で、気軽に遊べるのも良いところ。でも、クエストの種類が少ないせいか、同じものが1回おきに出てきたりすることがあるのは残念です。また、戦闘でキャラの能力の差が出過ぎてしまう、移動シーンやCOMのターンが早送りできないという点はマイナス。

65

うきき松崎

1、2、3作目とSFC版の4人のプリンセスが一堂に会するのは、ファンとしてはなかなかうれしい。ゲームは定められた目的地へ最初に着いたプレイヤーが、ポイントやアイテムをもらえ、次の目的地を目指すというもの。ただ、目的地はランダムで決定されるため、運がいいと同じプレイヤーが連続でゴールしてしまうこともあるのが難点。また、ボードゲームにしては逆転要素にとぼしいため、ある程度差が付いてしまうと一方的な展開になりがちな気がした。目的地の種類は、もう少し多いほうがよかったのでは?

65

※「魔法使いになる方法」は発売日が延期になりましたが、当初は1月発売の予定だったためこの号でレビューしています

グーグートロプス

■エニックス■SLG■1月28日
■¥5,800■MC(2ブロック)

グーグーと呼ばれる原始人たちを教育し、成長させていくSLG。リアルタイムのフィールドで、橋作りや狩りなどのさまざまな経験を積ませて、少しずつ利口にしていく。

伊集院健

リアルタイムに勝手に動き回る原始人に指示を与えるという操作が、思いのほか非常にうっとうしい。道を邪魔している木を切る、木材を運ぶ、といったさまざまな行動は特定のキャラしかできないので、それらのキャラを目的の場所に誘導するだけでも結構疲れる。それにアイテムをほかのキャラに渡したい場合も、アイテムを捨てる→持たせたいキャラを誘導する→拾う、という手間がこれまた面倒くさい。キャラを切り替え、それぞれの能力を生かして進むという部分は良いだけに、もう一息という感じ。

50

Z佐藤

リアルタイムで動き回るキャラに指示を与え、数々の困難に立ち向かっていくSLG。コミカルかつ個性的な原始人風のキャラクターがとってもイイ感じ。それぞれ役割も異なり、適材適所といった感じに指示を与えながらトラップをクリアしていくシステムも気に入った。実行した行動によってキャラも成長するので、じっくり楽しみたい人にも良さそうだ。ただリアルタイムゆえ、ちょっとの判断ミスで敵に殺されてしまうなど意外にシビアな面もある。演出面の地味さも気になるところだが、楽しい作品だと思う。

60

イズ インターナル・セクション

■スクウェア■STG■1月28日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

幻想的なグラフィックの3D・STG。ゲームのCD－ROMを音楽CDに入れ替えてプレイすることができる。曲によって敵の動きなどが変化する点が大きな特徴。

袋こーじ

このゲームのウリは、CD－ROMを音楽CDに入れ替えて、好みのBGMでプレイできること。そして、曲によって敵のアルゴリズムが変わる……とのことですが、僕には違いがわかりませんでした(笑)。ただ、かけるBGMによって気分はえらく変わります。これは大発見でした。ゲームそのものはかなりシンプルですが、意外にハマります。ただ、グラフィックはかなり刺激が強い（デジタルドラッグ的）ので、長時間のプレイはちょっと疲れました。評価が難しいですが、いわゆるSTGファン向けではないですね。

65

蘇我入鹿

ゲームの基本は"敵弾をかわし、敵を撃ち落とす"というSTGの原点ともいえるとてもシンプルなもの。それだけに、既存のSTGの「ズバーーン」とした爽快感がなく、ちょっと物足りなさを感じました。しかし、好きな音楽CDをBGMにできたり（リズムにあわせて敵の色や形が変化したりする）、ステージを構成している万華鏡のようなデジタルアートを楽しむモードが用意されているのは◎。STGとしてより、環境ソフトとしてサウンドとデジタルアートを楽しみたい人にオススメしたい。

65

ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション

■メサイヤ■S･RPG■1月28日■¥6,800(CD2枚組)
■MC(Ⅳ：2ブロック・Ⅴ：3ブロック)

SS版で好評だったS･RPGが、お得な2枚組で登場。聖剣「ラングリッサー」をめぐる戦いに終止符が打たれる。PS版はシステムが『Ⅴ』のものに統一されている。

伊集院健

SS版よりも敵の思考時間が長いうえに、ずっと待機させたいキャラにも行動順位が回ってきてしまうのでマップクリアには相当時間がかかる。おまけにヘックスをなくした『Ⅴ』のシステムは、ユニットが隣り合っているのかいないのかわかりにくく、行動力が足りないと移動後に攻撃できない。わざわざ『Ⅳ』をそんなシステムに変更したのも疑問。ただ、『Ⅴ』のノーマルモードはSS版よりも少し簡単になっているので、それほど苦労することはないはず。SS版をプレイしていない人向け。

70

Z佐藤

PSへの移植が『Ⅰ&Ⅱ』から『Ⅳ&Ⅴ』に飛んでしまった点が疑問(『Ⅲ』は？)。あとSS版『ラングリッサートリビュート(全5作をセットにした作品)』より発売が遅かったのも悔やまれる。ユニットがフィールドの一部分に集まると画面スクロールが重くなるなど、多少気になる部分もあるものの、移植度的にはほぼパーフェクト！　SS版では異なっていた2作品のシステムが『Ⅴ』に統一されていたり、『Ⅴ』で難易度設定が可能になったりと、PS版ならではの魅力もある。気になる人は遊んでみるといいだろう。

70

リフレインラブ2

■リバーヒルソフト■AVG■1月28日
■¥6,800(CD2枚組)■MC(1ブロック)

シリーズ第2弾の今作は、システムがSLGからAVGに変更。舞台は前作と同じ桜咲町だが、恋愛対象の女性が12人に増加。また表情の変化など、リアクションも豊かになった。

うさぎ松崎

前作をプレイしていないので、細かい違いはわからないが、システムは非常に簡単。そのため、すんなりこのゲームの世界観を把握できた。ただ逆に展開が単調になりがち(特に序盤)なのも確か。ちょっとした会話イベントはあるのだが、それでもプレイ中物足りなく感じることも。自分の下宿で3D画面になり、RPGのダンジョンのように移動できるのは楽しかった。1回のプレイ時間は長いが、システムはシンプルだしグラフィックのレベルも高いと思うので、この手のゲームの初心者にオススメしたい。

70

ほやへ田島

前作から育成要素がなくなり、難易度も低くなっている。キャラごとの性格付けや物語がしっかりしており、個人的にはかなり（キャラが）気に入りました。前作と同じ舞台、同じ時間軸で展開するまったく別の物語となっており、前作とのイベント的なリンクが張り巡らされているのも面白かった。……が、画面切り替えが遅く表情アニメも飛ばせないので、とにかくゲームのテンポが悪い。必然的にプレイ時間も長くなるので、途中でダレてしまうのがもったいない。個人的には買いなんだけど。

65

スーパーヒーロー作戦

■バンプレスト■RPG■1月28日■¥6,800
■MC(1ブロック)

ウルトラマンやガンダムなど新旧の人気TVヒーローが登場するRPG。SDキャラによる戦闘シーンに、実写やCGによるムービーが挿入され、原作の魅力をそのまま再現。

TAC★

個人的な趣味レベルの問題かもしれないけど、『スーパーロボット大戦』と同様、原作の設定をバラバラにして詰め込み直したストーリーは、どうもなじめない。いや、詰め込み直したものとしては、すごくうまくまとまってるとは思うんだけど。リアルタイムで原作を見て育った人間よりも、もうちょっと下の、情報でしかそのヒーローたちを知らない世代向けなのかな。繰り返しとくけど、ストーリーのノリそのものはカッコイイっすよ。ただ、マップの構成やシステム関係が、もうちょっと遊びやすいと良かったけど。

65

がんの字

カッコイイ見せ方のツボを押さえた巧みな演出と、数多くの原作のテイストを生かした熱いストーリーは流石の一言。ウルトラマンや宇宙刑事のシリーズに代表される、懐かしの特撮ヒーローに深い思い入れがあるならプレイする価値ありです。ただRPGとして見たときに、装備のシステムが面倒だったり、ボス戦がやたらにシビアだったりなどの練り込み不足が目立つのもまた事実。その点がもう少しきちんとしていれば、広い層にオススメできる作品になったと思うのですが。ゲームの質は悪くないだけに残念です。

70

そのほかに発売されるソフト
(1999.1.14→1999.1.21)

1/14 バックギャモン

■アルトロン■TBL
■¥5,800

定番のTBLを忠実に再現。2P対戦やトーナメントなど、豊富なモードをプレイできる。

1/14 CINEMA英会話シリーズVol.1 天国に行けないパパ

■サクセス■ETC
■¥6,800

映画を観ながら英語が勉強できるソフト。字幕の変更や検索機能などで目的別に学べる。

1/21 それ行けフライフィッシング

■ビクターソフト■SLG
■¥5,800

3Dの渓谷を歩きまわり、自分でポイントを探し出すシステムが特徴的な釣りゲーム。

©バックギャモン

©CINEMA英会話シリーズVol.1 天国へ行けないパパ

©それ行けフライフィッシング

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

今回のテーマは 参加者への回答

今号のこの1枚

◀稲葉司さん(東京都・特D)から届いた記録申請ハガキ。当コーナーのサービスには、どんどん甘えてくれてOKだぞ(笑)。

『R4』ファンから寄せられた数々のご意見にお答えするぞ!

『R4(ルール①)』では、ゲームの人気がそのまま記録募集の盛りあがりにつながり、毎日たくさんのハガキが届けられているけど、そのハガキの中には競技に関する希望や質問の書かれたものも少なくない。そこで今回は、そのいくつかの意見に対してDPSがお答えするぞ。

ご意見1 ネジコンとパッドコントローラは別に集計しませんか?

僕のお小遣いではネジコンを買えません。パッドコントローラとネジコンの記録を別々に集計してもらえませんか?(桑原大輔・神奈川県)

回答 集計は共通で行うぞ

パッドコントローラだけの集計部門を作るというのもいいアイデアなんだけど、実はメモリーカードのセーブデータでは、使ったコントローラが何なのか判別できないのだ。そのため募集ルールでは、すべてのコントローラを共通集計とさせてもらった。ただ、参考発表という形で、パッドコントローラのトップ記録を発表する予定もあるので、ネジコンを持ってない人もあきらめずに参加してみてね。

◀「R4」では、ネジコンのキーコンフィグも充実していて、使いやすさがよりアップしている。

ご意見2 僕の知らないテクがあるのではと不安です

タイム短縮に燃えていますが、僕が知らないテクを、ほかの人が使っているんじゃないかと思うとすごく心配です。(中島節雄・北海道)

回答 DPSがあれば心配なし!

「ゲームの腕」とは別に、「有効なテクを知っているかどうか」が勝負を決めることは確かにある。でも、DPSの「R4」攻略は当コーナーの常連からもお墨付きの充実ぶりなので(これは本当!)、Vol.91、92、94、そして今号の「R4」攻略をチェックしていれば心配無用だ。

ご意見3 ボーナスDISCでの募集は?

ボーナスDISC収録の『リッジレーサー』と今までの『リッジレーサー』は、いっしょに記録集計するんですか?(古川康博・宮城県)

回答 元祖『リッジ』とは別集計で

ボーナスDISCの『リッジレーサー(ハイスペックVer.)』でも、ベストタイムをメモリーカードに残せるのはご存じのとおり。ただ、操作性は限りなく元祖『リッジッレーサー』に近いとはいえ、改良を加えたRCGなので、記録は別に集計していくぞ。募集内容に興味がある人は、右ページで確認しておこう。

ご意見4 デビルカーも使いたい!

最高タイムを極めるなら最高性能の車を使いたいです。なんで正式募集ではデビルカーを使っちゃダメなんですか? (爆走命・千葉県)

回答 正式募集で除外した訳

PRESET車とグランプリ車でも1台ごとに性能差があるけど、デビルカーの性能はそれらと比べても極端に抜きん出ていて、同じタイムアタックをするにしてもデビルカーだけはまったく違った走り方になってしまう。そのため、DPSとしては、デビルカーは『R4』の中で特殊な存在だと考え、純粋にタイムアタックを競い合うなら、PRESET車とグランプリ車の範囲で競った方がいいと判断した訳だ。デビルカーの記録は別種目で受け付けるので、詳しく知りたい人は右ページを要チェックだ。

◀圧倒的パワーを誇るデビルカー。タイムアタックに使いたいと思う読者は多い。

ザ・挑戦者ランキング

正式募集外の好記録を大紹介

■『FFVII』スノーボードゲーム(初級)タイムアタック(小学生限定の特設集計部門)/樋口康央(茨城県)52'400

■『レガイア伝説』釣りゲームのスコアアタック/平出武志(長野県)1,003点(釣った魚:ヌシ)

■『実況パワフルプロ野球'98』ペナントモードで1試合の奪三振の数を競う/鶴巻真裕(北海道)24奪三振

▲関戸泰彦さん(神奈川県)が「XI」のハッピーワンアタック(タイムリミテッドで1の目を消した数を競う)で126個を記録。

▼なまこさん(滋賀県)が「XI」のタイムリミテッドで2の目を使って110チェインを記録。MCSは2,910点、スコアは109,209点に達していたぞ。

▲『海原川背・旬』のオールクリアタイムで、藤井昭太さん(大阪府)が59"86を達成。ルートは「0-11-23-14-15-35-36-31-30」。

●VOL.91オリジナルグッズ・プレゼント当選者:『ファイナルファンタジーVII』ジグソーパズル:大澤尚子(岐阜県)、『テイルズ オブ デスティニー』ジグソーパズル:野中誠(福岡県)。(敬称略)※たくさんの応募、ありがとう!!

★以下のルールでも記録を場集中!!●『I.Q FINAL』でI.Q FINALモードでのI.Qの高さを競う。設定などの制限はとくになし。申請ハガキには「I.Q FINAL」と明記して「I.Qの数値/スコア/パーフェクト数/使用キャラ」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードで行う。●『リベログランデ』でチャレンジ9モードでの9ゲーム合計点を競う。『リベログランデ』と明記して「合計点/それぞれのスコア」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴

『FFⅦ』のトランプ 渡辺怜子(兵庫県)

こちらは『FFⅦ』をモデルにした、とってもカワイいトランプなのだ。カードは厚紙製（38mm×55mm）で、ジョーカー2枚を含む全54枚にはそれぞれ異なる絵柄がデザインされている（カードのウラの柄までキチンと作られているのだ）。どの絵も心温まるものばかりで、見ていて飽きないぞ。

▶ジョーカーに扮したビンセントが微笑ましい。

◀カード裏にはチョコボが描かれている。

希望者にプレゼント

このトランプを抽選で1名にプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「トランプ希望」という1文を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶1月28日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる便利なアイテムなのだ。

正式募集種目の紹介

キミの記録もこのコーナーに送ってみよう!

記録の申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正や間違いがないかの確認のため〝編集部から連絡の上で〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

しめ切り▶2月20日消印有効

ルール①

「タイムアタック」で「HelterSkelter」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録

『R4（ルール①）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

この種目では全参加者の記録と順位を発表!

募集中 クラッシュ・バンディクー3

ルール

タイムアタックモードで3面「ばんりのちょうとっきゅう」、9面「ピラミッドけんせつちゅう」、22面「クラッシュとりしまりちゅう」のベストタイム合計を競う。

申請記録

『クラッシュ3』と明記し「3つの面の合計タイム（自分で計算しよう）／3面タイム／9面タイム／22面タイム」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

急げ! R・TYPEΔ

ルール

「START GAME」でハイスコアの高さを競う。難易度、コンティニューの使用、選択自機はいずれも制限なし（隠し機体も使用可）。ただし、それ以外の裏技は使用禁止。

申請記録

『R・TYPEΔ』と明記して「スコア／選択した自機／選択した難易度／わかるならステージ別のスコア」をハガキに書こう。

●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶1月20日消印有効

新登場 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール②

「タイムアタック」で「Brightest Nite」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録

『R4（ルール②）』と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

注目 『R4』ではほかにもいろいろと記録を募集していくぞ!

「DPSコロシアム」では『R4』の記録募集をずっと続けていくぞ。将来的には、タイムアタックの全8コース（逆走コース除く）で、「通常カー部門（PRESETおよび、グランプリで手に入る車を使用）」、「デビルカー部門（エクストラで手にはいる車を使用）」という2部門の、合計16種目で記録を募っていく予定だ。さらには、ボーナスDISCの『リッジレーサー（ハイスペックVer.）』でも、通常カーとデビルカー別に上級T.A.の記録を募集予定。乞う、ご期待！

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：1月20日消印有効まで▶Vol.100で発表）

〒101-8305 (株)メディアワークス
「DPSコロシアム」係まで

報酬

参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ）。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。作品に込めた気持ちを披露するコーナーなので、できれば量産できるタイプ（原画をカラーコピーしただけの作品、など）ではない作品で挑戦してほしい。採用者には、粗品をプレゼントするぞ。

あけました。CGは増刊Dの奴隷にどうぞ。よろしくお願いしますデス。

▶兵庫県　SATOMIさん：お父さん、モテモテですから。というか人間以外にもてるんでしょうか？　まあ、ピエトロも大人になったらああなっちゃうんでしょうかねぇ？　背も縮んじゃって。

▶愛媛県　天海十流さん：やっ当たり痛そうです。

▶神奈川県　朝影玲都さん：どんな話に……。

▶千葉県　唐川遊人さん：バリバリに現役です。

▶大阪府　南山亜美由さん：みんな凛々しいです。その楽しさは移植とは思えませんよね。

▶千葉県　愚面童子さん：うひゃ！　カッコイイです！　日本刀が決まりスギです。

▶福岡県　マツラカヨウさん：超楽しそうな2人。こんな笑顔もあったんですよね。でも……格闘時にはかなり真剣ですから。ムチャな戦いしてます。グーだけでいい気がします。元々強いんですから。

▲茨城県　CUSTOMさん：主人公、お猿さんじゃないですね。じゃあ、頭のアレは？

▼滋賀県　茅瀬サツキさん：制服カワイイですよね。強いですし。ムチャに。

▲沖縄県　せりかさん：彼女のモニターを見つめるUP、グッときますよね。

▼秋田県　なまはげ零号さん：珍しい組み合わせです。鵺、ちょい役だけど人気です。

▲北海道　広瀬川秋人さん：時間をかけてクリアすると感動は倍増します。

▲和歌山県　太一さん：元気いっぱいですから。

▼石川県　舞河竜さん：バックがいい感じです。

▼富山県　布施唯華さん：いろいろ売ってますからね。

▼大阪府　吉井ヒメさん：2人の関係は熱いですよ。

▼神奈川県　MEGA-DOGさん：正直可愛くないのも多いですよね。

▼東京都　亀屋江森さん：着物でもカメラは忘れません。

▼宮城県　白河風華さん：まだまだ子供。このポーズもHじゃないです。

▼東京都　パー子さん：奥さんがあまりにも痛々しいので悲しくなってきます。宿命とか運命とか、生まれたときから決定しているのはつらすぎます。ある意味中島みゆき的なドキドキ感というか、なんというか。この手の物語ゲームではないですから。

▼三重県　東本夕夜さん：あけましておめでとうございます。お願いいたします。

▲東京都　神哉龍さん：かなりいい感じでEDを見たくなるお誘いです。わくわくなのです。

▼北海道　こすずめのさん：彼の魅力の一部ですから（笑）。ステキでしょう。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：キャラをたくさん、複雑に組み合わせた構図って難しいんですよねぇ。このゲームもSFCからの移植にも関わらず、イロイロと違う感じになってます。これからの移植はアレンジがポイントになってくるでしょう。同じじゃ……ねぇ。

▼東京都　山師さん：イロイロと強化されるみたいですから。SS版でさえスゴイゲームだったんだから……期待したいですよね。

▲千葉県　ちったんさん：『ゼノギアス』、言葉や設定が肉体に刻み込まれていく感じで絡まります。詩、似合いますよね。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。……少しだけ決まりがございます。①えんぴつ、色えんぴつ

◀佐賀県　日向海さん：いい感じです。ホノボノしちゃいます。大事ですよね、コミュニケーション。こうして親子になります。

▲埼玉県　ムーボさん：2人は将来くっつくんでしょうか？　ピエトロアニメだとものスゴイたらしですからねぇ（笑）。

▲茨城県　R!! さん：カワイイです。作りたいですよね。彼女のような造魔。しかしナゼにお供が犬くん？

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：着物……アグリアスさん似合います。姉さんって感じですけど。

▼佐賀県　日向海さん：彼女のように気にしない人しか下乳はムリです。

▶高知県　真崎桐夜さん：猫元祖。カワイイですよね。

▶愛媛県　天海十流さん：かなり肉体に自信がないと。

▲三重県　流生やよいさん：法術発動の瞬間！　髪の毛が浮かび上がるこの一瞬がもうたまりません。指のかけ方もいいですねぇ。

▲東京都　緋海ユキさん：ここまでミニスカだと戦闘時大変そうです。発動時めくれちゃいますし。

▼兵庫県　山田豪さん：戦う、護る、生きる。全てが大切な人のために。全ては……。

▲青森県　くめた夏緒さん：冬期限定版……雪の女王編ですかねぇ。寒いですし。

▼東京都　ばらスィーさん：ケダモノに囲まれる少女。カワイスギです。ユフィはやさしいですからね。元々は。もっと普通の格好も見てみたかった気がします。『エアガイツ』でもっと衣装替えとかあったら良かったんですが。制服とか（笑）。

▲大阪府　吉井ヒメさん：彼女は最初からシモベがいていいですよね。天才なのでしょう。猫……思い出を大切に。前向きに行きましょう！

◀埼玉県　睦月琳華さん：淡い光と共に。良かったですよね、彼は。仲間と出会えて。

◀宮城県　鈴音りんさん：ハチガネは凛々しいです。髪の流れる感じとかが。スラッとしてます。

◀茨城県　小見幸子さん：やはりムチャな剣です。でかすぎ。重いでしょうねぇ、どう考えても。

▼兵庫県　プルプルさん：いいです！って感じです。

▼福島県　有磨なえさん：運命を切り開けるか？

▲愛媛県　如月二月さん：どんなドラマが？

▲山梨県　ゆきこさん：暖かそうですもんね。

移植化計画出張版

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。……てでハガキを下さい！

▶岩手県　瀬田戒里さん：どんなゲームになるんだか……気にはなるんですが。ムチャそうですよね。

◀東京都　塚のりこさん：もう散りばめられたキーワードがこのゲームを物語ってます。

▶福島県　ヨコハマ風人さん：キャラや世界観のデザインはもうバッチリなんですが……システムは再考の余地ありです。もったいないですよね。PSに移植されるならですけど。

▶千葉県　S・風雅さん：イルカ使いと呼ばれてます（笑）。仲良しですから。やはり時代は海賊なんでしょうかねぇ？

▶大阪府　昭直利さん：杯投げ捨てて決意新たに握る刀。男ですねぇ……。カッコイイ親父に憧れちゃうワケです。無精髭バッチリです。

99年2月5日まで
ご予約受付中!

ブロッコリーバレンタインパック

特製クリアケースの中に、各タイトルごとのキャラクターグッズ&バレンタインチョコレートを入れて、貴方へ愛を贈ります

①Pia♥キャロットへようこそ!!2

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)
限定数　2000個

●内容●
クリアケース(A4サイズ)
メッセージCD
ピクチャーレーベル仕様
・留守番電話メッセージ
・おはようコール
・おやすみコール
・バレンタインメッセージ
・ボイスデータ用メッセージ
(パソコン起動音など)
マウスパッド
バインダー
ピンズ
バレンタインチョコ

②PALETTE

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)
限定数　1000個

●内容●
クリアケース(A4サイズ)
メッセージCD
ピクチャーレーベル仕様
・留守番電話メッセージ
・おはようコール
・おやすみコール
・バレンタインメッセージ
・ボイスデータ用メッセージ
(パソコン起動音など)
マウスパッド
バインダー
ピンズ
バレンタインチョコ

③悠久幻想曲

価格　¥5,000(税別)
通販価格　¥5,300(税込)
限定数　1000個

●内容●
クリアケース(A4サイズ)
腕時計
絵柄／ヘキサ
マウスパッド
バインダー
ピンズ
バレンタインチョコ

④デ・ジ・キャラット

価格　¥3,000(税別)
通販価格　¥3,200(税込)
限定数　1000個

●内容●
クリアケース(A4サイズ)
マウスパッド
バインダー
ピンズ
卓上カレンダー
バレンタインチョコ

<予約方法>　●実際の商品と絵柄・内容は異なる場合がございますので、ご了承下さい。

①**直接ご来店になる場合**／下の申込用紙にご記入の上、ゲーマーズ各店でお申込下さい。商品は2月13日・14日の2日間に、ご予約なさったゲーマーズ店舗にてお渡し致します。尚、発送ご希望の方は、送料300円を添えてお申込下さい。

②**通信販売の場合**／申込書をご記入の上、合計金額と送料300円(いくつでも同じ料金です)分の郵便為替(為替には何も記入しないでください)といっしょに下記住所まで郵送して下さい。記入漏れがないようにご注意下さい。最終締切が2月5日必着です。

※ご予約後のキャンセル、及び返金は出来ませんので、ご了承下さい。
※直接ご来店になる場合、受取店舗の変更は出来ません。
※お申込の際には、限定生産品の為、全額前金制とさせて頂きます。

〒178-8691　東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリー
バレンタインパック通信販売DP係

お問い合わせ先／株式会社ブロッコリー　03-5372-6203
(受付時間　月～金10:00～15:00)

きりとりせん

バレンタインパック申込書(2/13・14受渡)

※お一人様1種類につき5個までお申し込み出来ます。

希望商品	①Pia ＿＿個　②パレット ＿＿個 ③悠久 ＿＿個　④デジキャラット ＿＿個	合計　　円
住所		
氏名	電話番号	

●商品受渡方法　店舗(　　　　店)・通販

バレンタインパック申込書(2/13・14受渡)お客様控え

①Pia ＿個　②パレット ＿個
③悠久 ＿個　④デジキャラット ＿個

●商品受渡方法
店舗(　　　　)・通販

●お客様氏名

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン 1999 HOW TO WIN

一段と寒さが厳しくなってきましたが、キミのゲーム魂は相変わらずアツク燃えていることでしょう。そんな熱血ゲーマーをよりいっそうヒートアップさせてしまう爆裂攻略は、やっぱり今年もDPSなのです！

桃太郎伝説

コレクタースピリッツを刺激するカード集め。今回はすべてのカードを集めるための入手法を大公開!! 特別な方法が必要なものもあるので必読だぞ。

昔ながらのグラフィックがホッとするRPGですな。でもかなりキツイところもあって、それもまた昔ながらというべきでしょうか。FC版やPCエンジン版、GB版などで遊んできた身としては、昔ながらのギャグに昔ながらのシステム（くどい！）とか、ポリゴンにしないでそのまんまだったことがウレシイですね。（あいだ桃太郎）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC（1ブロック）

総数297枚にも及ぶ5種類のカードの入手法を大公開!!

カードはゲームクリアには関係のないアイテムだけど、カードアルバムに空きがあると、そこに何が入るのか気になるはず。そこで、カードをすべて集めるために、5つの種類別に基本的な入手法を紹介していくぞ。ただし、仲間カードと村人カードは、1枚ごとに入手法が異なるので、今回の表を参考にチェックしながら集めていこう。

◀村人カードを入手するのは難しい。それぞれの村で1枚ずつ入手していこう。

鬼カード

このカードは、そのザコ鬼を10匹倒せば、自動的にもらえる（ただし、以下の11種類のカードを除く）。

●カード道場で入手● 以下の6種類は希望の都のカード道場で、道場にいる人とのトレーディングやじゃんけんで入手できる。じゃんけんで入手…福の神、あまのじゃく、福の神キング、あまのじゃくZ、福の神ゴッド。トレーディングで入手…ユキだるま。

●希望の都で入手● 以下の5種類は入手していないときにかぎり、希望の都の人との会話で入手できる。阿修羅隊、くぐつ鬼、まだらチョウ、火の玉、くじゃく。

ボス鬼カード

ボスを倒したときにカードが入手できるが、以下の2枚だけは入手法が異なるので注意しよう。

例外

ブルーモンキーズカード

通常の入手法のほかに、ましらを最初に倒したときのみ、ほほえみの村解放後のましらに話しかけるともらえる。

えんまカード

えんま大王が座る玉座の右隣りの柱に隠してある。

仙人カード

修行を終えたら、庵を出入りして仙人に話しかければ簡単にもらえる。

▲修業を達成したらもう一度仙人に会おう。

仲間カード

このカードの多くは、村人との会話や希望の都のカード道場でもらうことができる。

名前	入手法
桃太郎	カード道場ですべてのカードを入手し、バイヤーからカードを全部買ってから道場主に話しかける

名前	入手法	名前	入手法
金太郎	金太郎の村を解放後、村人と会話する	えのん	えのんが1000両のお金を取るともらえる
浦島太郎	乙姫を助けたあと村人と会話する	ウンチ	カード道場のバイヤーから買う
夜叉姫	寝太郎を起こしたあと寝太郎の村（西）の村人と会話する	鉄のウンチ	ほうひの術を覚えたあとボンビーの村で鉄のウンチに話しかける
イヌ	カード道場のバイヤーから買う	地蔵	風神に飛ばされたあと金太郎と合流し、地蔵を連れた状態で左から2番目の並び地蔵に話しかける
サル	カード道場のトレーディングでもらえる		
キジ	カード道場のトレーディングでもらえる		
じんばち	カード道場のトレーディングでもらえる	とこなつの村長	とこなつの村解放後、村長の奥さんに話しかける

村人カード

このカードの中には、ある程度ストーリーを進めてから再びその村に戻って話しかける、という複雑なものもある。細かくチェックしながら集めよう。

名前	入手法
桃太郎のおじいさん	カードアルバムをもらったあとに話しかける
桃太郎のおばあさん	カードアルバムをもらったあとに話しかける
ニワトリ	桃太郎の実家の庭にあるおけを調べる
牛	塩吹きの村の海を調べる
ウサギ（男）	カチカチの村の木を調べる
ウサギ（女）	カチカチの村の木を調べる
タヌキ（男）	カチカチの村の木を調べる
タヌキ（女）	カチカチの村の木を調べる
ネズミ（男）	ネズミの穴の小さなキノコを調べる
ネズミ（女）	ネズミの穴の小さなキノコを調べる
長老ネズミ	ダイエットイベント後、長老に話しかける

名前	入手法	名前	入手法
ボンビーの村の男	ボンビーの村のおけを調べる	だじゃれ大会の人1	だじゃれ大会の成績発表後、話しかける
ボンビーの村の女	ボンビーの村のつぼを調べる	だじゃれ大会の人2	だじゃれ大会の成績発表後、話しかける
ミニボンビー	カード道場のトレーディングでもらえる	だじゃれ大会の人3	だじゃれ大会の成績発表後、話しかける
キングボンビーの像	えのんカードを入手後、キングボンビーの石像に話しかける	だじゃれ大会の人4	だじゃれ大会の成績発表後、話しかける
ウンチの女神	ほうひの術を会得したとき、金のウンチ、銀のウンチと一緒にもらう	だじゃれ大会の人5	だじゃれ大会の成績発表後、話しかける
花咲かじいさん	桜の木の根元にある	とこなつの村の男	とこなつの村の花壇を調べる
サル回しの男	希望の都のサル回しに話しかけ、花咲かの村のサル回しに話しかける	とこなつの村の女	とこなつの村のビーチチェアを調べる
サル回しのサル	カード道場のバイヤーから買う	都の長老	カード道場のじゃんけんでもらう
浴衣美人	金太郎の村解放後、踊っている女の人に話しかける	都踊りガールズ	踊っている女の子全員と話してからコーチのおばあさんに話しかける
おみこし	「タイ」を持っているときに話しかける	板前	料亭いしいに魚を10匹売る
漁師	浦島の村の木を調べる	ひこぼし	おりひめカードを持っているともらえる
伝助	穴を掘り終えた伝助に2回話しかける	おりひめ	解放後、彦星の村の村人に話しかける
カメ	カード道場のトレーディングでもらえる	かぐやのおじいさん	かぐや姫カードを持っているときに話しかける
乙姫	「さくら」を持っているときに話しかける	かぐやのおばあさん	かぐや姫カードを持っているときに話しかける
竜宮の踊り子	1人だけ踊りのヘタな踊り子に2回話しかける	かぐや姫	5つの宝物をすべてそろえて話しかける
竜宮の女官	乙姫を助けたあと話しかける	すずめ	スズメのお宿6の真ん中のおけを調べる
寝太郎	一度起きた寝太郎に「氷室の削り火」を使う	易者	カード道場のじゃんけんでもらう
スリの銀次	2回目にフグ料理で中毒になったときにもらえる	きっちょむさん	かぎなわをもらったあと家を訪れる

Q：村人カードで、「村の木を調べる」といってもどの木を調べればいいんでしょうか？

A：確かに村の中には木がたくさんあります。でも、カチカチ山の場合、村のはずれにあるボスへと続く道の付近を優先して探してみてください。林の中に入れる部分があって、その奥にカードがあったりします。見た目にも中に入れそうな場所なので、木の立ち方に注意して探してみてください。

LUNATIC DAWN Ⅲ

ルナティックドーンⅢ

『ルナティックドーンⅢ』の世界を生きぬくためにゲーム序盤の指針を伝授。さらにアイテム合成の解析結果と、購入可能な装備品リストを一挙大公開!

フリースタイルRPGである『ルナティックドーンⅢ』をより楽しく遊ぶためには、プレイヤー自身のハッキリとした目的意識が必要となってくる。アイテムコレクターになるもよし、モンスターを倒して英雄になるもよし。悪行を重ねて極悪人となるもよし。この世界で自分のやりたいことを見つけることから始めよう。（山石）

発売中	▶¥5,800 ▶アートディンク
RPG	▶MC(7ブロック)、AC(DS対応)、PS(9ブロック)

ゲーム序盤でくじけないための旅の3大道しるべを伝授

冒険に決められた目的がないのが『ルナティックドーンⅢ』の特徴だ。自分のやりたいようにゲームを進めればいいのだが、初心者には目的がないということで逆に何をしていいのかわからないだろう。そこで今回は初心者の迷いを少なくする3要素を紹介。これを参考に、この世界の楽しみ方を覚えよう。

その1 最初は難易度の低い依頼から受けていこう

依頼は自分の力量にあったものを選ばないとクリアすることは難しい。右の表では依頼を3段階の難易度に分けてみたので参考にしてほしい。

初心者向け
「アイテム探索(フィールド内)」「宅配」「買物」「人探し」
中級者向け
「アイテム探索(ダンジョン内)」「盗み」「強盗」
上級者向け
「暗殺」「救出(ダンジョン内)」「モンスター退治」

初心者オススメ依頼

依頼	内容
交換日記	恋人同士の交換日記を届け続ける「宅配系」の依頼。報酬こそ少ないが、何度も続くので酒場から依頼がなくなる心配もない。冒険者らしくはない依頼だが、簡単なので初心者向け。場合によっては横恋慕しているお邪魔キャラから戦闘を仕掛けられることがあるので注意しておこう。
物々交換	自分のアイテムと依頼主のアイテムを交換するという依頼。そのアイテムを持っていない場合は手に入れなければならないが、期限も365日と長いので探す時間は十分にある。この依頼では安いアイテムと高価なアイテムを交換できる場合があるので、条件しだいではすごくお得な依頼になるぞ。
武器・防具コレクター	依頼主が手に入れたいアイテムを、目的となる場所から盗み出してほしいという「盗み系」の依頼。報酬が安いため遠慮しがちになってしまう依頼だが、盗む対象となるアイテムは高価な場合が多い。この盗んだアイテムは自分の懐に入れてしまえば、一気に大金持ちになれる可能性もある。

その2 合成を熟知し、欲しいアイテムを作り出せるようになろう

合成には、町の合成屋に頼んでアイテムを合成してもらう方法と、自分自身で薬草をかけ合わせて薬を作る合成の2種類の合成がある。今回はすべての薬の合成表とアイテム合成のパターンを大公開。数少ないアイテムからより強力なアイテムを作り出すため、この表を参考にしよう。

合成のしくみ

町にある合成屋で行う合成には3つのパターンがある。これ以外の合成をおこなうとすべて灰になるので注意。

パターン	内容
パターンA	●同じアイテム同士の合成 同じアイテム同士を合成させると、そのアイテムの基本能力値を上げることができる。 例1：ショートソード＋ショートソード＝ショートソード＋1 例2：レザーアーマー＋レザーアーマー＝レザーアーマー＋1
パターンB	●アイテムと合成用アイテムの合成 アイテム(武器、防具、アクセサリ)に合成用アイテムを合成させると、そのアイテムに合成用アイテムの属性が付加される。 例：ショートソード＋炎のかけら＝火属性のショートソード
パターンC	●合成用アイテムと合成用アイテムの合成 合成用アイテム同士を合成させると、どのような変化が起きるのかは謎だ。合成用アイテムを2つ以上所持したら、どのような変化が起こるかぜひ試してみよう。 例：炎のかけら＋地のかけら＝？

合成用アイテム

合成用アイテムの属性は、その対象となるアイテムに影響する。気に入った武器や防具に合成させてみよう。

アイテム名	効果
ミスリル	合成したアイテムの基本能力値を上げる
はがね屑	合成したアイテムの基本能力値を下げる
ランダマイザー	特定の確率で希少アイテムが生まれることがある
魔力のかけら	単体ではミスリルと同じ効果。それ自体に属性の付加も可能
炎のかけら	合成したアイテムに火の属性を付加させる
水のかけら	合成したアイテムに水の属性を付加させる
風のかけら	合成したアイテムに風の属性を付加させる
地のかけら	合成したアイテムに地の属性を付加させる
秩序の宝珠	合成したアイテムに秩序の属性を付加させる
混沌の宝珠	合成したアイテムに混沌の属性を付加させる
光の宝珠	合成したアイテムに光の属性を付加させる
闇の宝珠	合成したアイテムに闇の属性を付加させる
エクスプロージョン	合成したアイテムの属性を無にもどす
コンフュージョン	合成したアイテムの属性がランダムで決まる

一目瞭然! 薬品合成表

モンスターとの戦いで傷ついたらヒール・ポーション、毒に侵されたら毒消しと回復系の薬は必需品。道端に咲いている薬草やキノコ類をかけ合わせれば簡単に作り出せるので、いつも数個ずつ持っているようにしよう。また死の薬は1500ゴールドで売ることができるのでお金に困ったらこれを利用しよう。

	薬草	マンドラゴラ	ナイトシェイド	きのこ(茶)	きのこ(緑)	バイオレット	ブラックリリィ
薬草	薬草＋1	マナ・ポーション	灰	ヒール・ポーション	きのこ(茶)	ヒール・ポーション	ヒール・ポーション
マンドラゴラ	マナ・ポーション	マンドラゴラ＋1	灰	マナ・ポーション	くさった水	気つけ薬	ブレイブポーション
ナイトシェイド	灰	灰	ナイトシェイド＋1	きのこ(緑)	苦い薬	毒消し	ヨワ草
きのこ(茶)	ヒール・ポーション	マナ・ポーション	きのこ(緑)	きのこ(茶)＋1	きのこ(緑)	ヒール・ポーション	マナ・ポーション
きのこ(緑)	きのこ(茶)	くさった水	苦い薬	きのこ(緑)	きのこ(緑)＋1	痺れとり	毒消し
バイオレット	ヒール・ポーション	気つけ薬	毒消し	ヒール・ポーション	痺れとり	バイオレット＋1	アタックポーション
ブラックリリィ	ヒール・ポーション	ブレイブポーション	ヨワ草	マナ・ポーション	毒消し	アタックポーション	ブラックリリィ＋1
たんぽぽ	マナ・ポーション	ウィザーズポーション	ほのかなこうすい	ヒール・ポーション	気つけ薬	キャストポーション	草
ロートス	ヒール・ポーション	アーマーポーション	ワライダケ	マナ・ポーション	毒消し	ヒール・ポーション	草
ナルキッソス	マナ・ポーション	デックスポーション	ちどり酒	ヒール・ポーション	気つけ薬	マナ・ポーション	草
ロートスの実	スーパーヒール	リカバリーポーション	トウガラシ	スーパーヒール	くさった水	ヒール・ポーション	ブレイブポーション
きのこ(赤)	きのこ(茶)	くさった水	きのこ(青)	きのこ(赤)	マナ・ポーション	きのこ(茶)	ナグレナ草
きのこ(青)	きのこ(茶)	きのこ(赤)	きのこ(白)	灰	きのこ(緑)	スーパーヒール	ヒール・ポーション
きのこ(白)	灰	灰	灰	きのこ(茶)	きのこ(茶)	リストアポーション	スーパーヒール

	たんぽぽ	ロートス	ナルキッソス	ロートスの実	きのこ(赤)	きのこ(青)	きのこ(白)
薬草	マナ・ポーション	ヒール・ポーション	マナ・ポーション	スーパーヒール	きのこ(茶)	きのこ(茶)	灰
マンドラゴラ	ウィザーズポーション	アーマーポーション	デックスポーション	リカバリーポーション	くさった水	きのこ(赤)	灰
ナイトシェイド	ほのかなこうすい	ワライダケ	ちどり酒	トウガラシ	きのこ(青)	きのこ(白)	灰
きのこ(茶)	ヒール・ポーション	マナ・ポーション	ヒール・ポーション	スーパーヒール	きのこ(赤)	灰	きのこ(茶)
きのこ(緑)	気つけ薬	毒消し	気つけ薬	くさった水	マナ・ポーション	きのこ(緑)	きのこ(茶)
バイオレット	キャストポーション	ヒール・ポーション	マナ・ポーション	ヒール・ポーション	きのこ(茶)	スーパーヒール	リストアポーション
ブラックリリィ	草	草	草	ブレイブポーション	ナグレナ草	ヒール・ポーション	スーパーヒール
たんぽぽ	たんぽぽ＋1	スーパーマナ	草	ウィザーズポーション	きついこうすい	スーパーマナ	ハイパーマナ
ロートス	スーパーマナ	ロートス＋1	草	アーマーポーション	ナグレナ草	スーパーヒール	ハイパーヒール
ナルキッソス	草	草	ナルキッソス＋1	デックスポーション	きついこうすい	マナ・ポーション	スーパーマナ
ロートスの実	ウィザーズポーション	アーマーポーション	デックスポーション	ロートスの実＋1	きのこ(白)	ハイパーヒール	エリクサー
きのこ(赤)	きついこうすい	ナグレナ草	きついこうすい	きのこ(白)	きのこ(赤)＋1	灰	きのこ(茶)
きのこ(青)	スーパーマナ	スーパーヒール	マナ・ポーション	ハイパーヒール	灰	きのこ(青)＋1	死の薬
きのこ(白)	ハイパーマナ	ハイパーヒール	スーパーマナ	エリクサー	きのこ(茶)	死の薬	きのこ(白)＋1

ポイントQ&A

Q：リングゲートを通る際に他のCDやメモリーカードを使用すると、違う世界へと旅立つことができるそうですが、どんな世界があるのですか？

A：約30種類の特殊ワールドが存在します。特徴としては、そこに住む人々の髪型や服装が、今までの世界の人とはまったく違うという点です。アフロヘアの人々が住む世界やちょんまげ姿の人々の世界など、いろんな世界があります。また、フィールド上に落ちているアイテムが特定の「あるモノ」になっている世界も存在します。

その3 アイテムの性能を知り冒険を有利に進めよう!

酒場にはさまざまな依頼が舞い込んでくるが、その中には生命に関わる危険な依頼もある。ダンジョン内に取り残されてしまった人物を救い出す「救出」の依頼や、目的となるアイテムを奪うためにそのアイテムを所持している人物と戦闘を行う「強盗」などがそれだ。「救出」の依頼はモンスターと戦うことが目的ではないが、ダンジョン内には数々のモンスターが巣食っており、新しい部屋に入るたびに次から次へと襲ってくる。「強盗」の依頼でも相手が武装している場合には、逆に自分の命が奪われてしまうこともある。そんな危険極まりない依頼を無防備な装備で受けてしまわないためにも、下の表で各装備アイテムの優劣を数値で見て判断しながら、万全な装備を整えていこう。なお、下の表にある各種装備アイテムは、あくまで店で購入可能なもののみを掲載している。つまり、店では扱っていないようなレアな装備品はここに含まれていない。レアアイテムについては、次号で大公開するぞ。

表の見方

名称…アイテム名
攻…攻撃スキル
魔…魔法スキル
防…防御スキル
敏…敏捷スキル
信…信仰
精霊…精霊属性
変…属性変更
無…無属性
光…光属性
闇…闇属性
秩…秩序属性
混…混沌属性
機…機械属性
地…地属性
水…水属性
火…火属性
風…風属性
○…変更できる
×…変更できない

武器

名称	攻	魔	防	敏	信	精霊	変	基本価格	説明
ショートソード	20	0	0	0	無			1000	少し短めの剣
ハンティング・ナイフ	25	0	0	0	無		○	1500	狩りに使うナイフ
クックリ	30	0	0	0	無		○	3000	刃の部分が曲がっている短剣
バゼラード	35	0	0	0	無		○	5000	さまざまな用途に使える短剣
マン・ゴーシュ	40	0	0	0	無		○	10000	本来は防御用に使う短剣
ロングソード	30	0	0	-10	無		○	2500	扱いやすい長剣
ブロード・ソード	40	0	0	-20	無		○	5000	刃の幅が広い長剣
クレイモア	50	0	0	-40	無		○	12500	刃の部分が身の丈ほどもある長剣
バスタード・ソード	60	0	0	-60	無		○	40000	片手でも両手でも扱える長剣
グレート・ソード	85	0	0	-50	無		○	80000	大きさが身の丈を超えるほどの剣
ハンド・アックス	30	0	0	0	無		○	3000	片手で扱える大きさの斧
ストーン・アックス	40	0	0	-10	無		○	8000	石でできた斧
フランシスカ	40	0	0	0	無		○	15000	比較的簡単に扱える斧
ハチェット	70	0	0	-20	無		○	32000	片手で扱うことができる斧
トマホーク	80	0	0	-50	無		○	50000	本来は投げることもできる斧
ダブル・アックス	60	0	0	-50	無		○	5000	両刃の斧
ライト・アックス	50	0	0	0	無		○	12000	軽く扱いやすい両手斧
ブロード・アックス	80	0	0	-80	無		○	30000	刃の幅が広い斧
バトル・アックス	100	0	0	-100	無		○	70000	戦闘用の斧
炎の杖	10	50	0	0	秩	火	○	1500	火の力が込められている杖
水の杖	15	60	0	0	秩	水	○	1500	水の力が込められている杖
青銅の杖	40	80	0	0	無		○	4000	青銅でできた杖
鋼の杖	60	20	0	-50	無		○	8000	鋼でできた杖
木の弓	5	0	0	0	無		○	1000	木でできた弓
樫の木の弓	8	0	0	50	無		○	5000	樫の木でできた弓
鉄の弓	15	0	0	0	無		○	10000	鉄製の弓
骨の弓	50	0	0	30	無		○	100000	動物の骨でできた弓
なぎなた	25	0	0	-20	無		○	5000	長い柄の先に刃がついた武器
ブージ	40	0	0	0	無		○	10000	両手で扱う巨大な武器
グレイブ	50	0	0	0	無		○	30000	両手で扱う巨大な鎌
フォーシャール	55	0	0	0	無		○	60000	両手でしか扱えない大型武器
ハルバード	70	0	10	-50	無		○	98000	長い柄の先に斧と槍がついた武器
火縄銃	50	-200	-10	-50	機		×	10000	先込め式の旧式銃
ライフル	80	-200	-10	0	機		×	40000	命中精度の高い最新銃
クロスボウ・ライト	20	0	0	-50	無		○	8000	小さく軽い石弓
クロスボウ	25	0	0	-20	無		○	25000	ごく一般的な石弓
ヘビー・クロスボウ	40	0	0	0	無		○	60000	重く威力の高い石弓
レザー・グローブ	5	0	0	0	無		○	500	革の手袋
ブラス・ナックル	50	-200	-10	0	機		×	2000	鉄で作られたグローブ
アイアン・ネイル	20	0	0	0	無		○	5000	鉄の爪がついたグローブ
キャッツ・ネイル	30	0	0	-10	無		○	10000	猫のような爪がついたグローブ
ダガー	8	0	0	0	無		×	1000	投げナイフ
毒ダーツ	15	0	0	0	無		×	2000	毒が塗られた矢
手裏剣	20	0	0	0	無		×	8000	忍者が使用した飛び道具
炸裂玉	30	-200	-10	-10	機		×	8000	爆弾
ブーメラン	30	0	0	0	秩		×	20000	投げると戻ってくる狩猟用武器

初心者オススメ 武器

ロングソード…お値段も手ごろで、すぐに買えてしまう。攻撃が＋30もあるのが魅力。
水の杖…魔法使いを目指すのならばこの杖。魔法＋60、さらに水の属性が付加されている。
クロスボウ・ライト…敏捷が減ってしまうが離れた相手にダメージをあたえることができる。

防具／盾

名称	攻	魔	防	敏	信	精霊	変	基本価格	説明
レザーアーマー	0	0	8	-5	無		○	1500	皮の鎧
キルボアール	0	0	12	-10	無		○	2000	厚手の布でできた鎧
チェインメイル	0	-30	16	-10	無		○	3000	鎖かたびら
ハードレザーアーマー	0	-10	20	-30	無		○	2500	皮の鎧を金属板で補強したもの
リンクメイル	0	-15	24	-50	無	地	○	7000	小さな鉄製の輪をつなげて作った鎧
ラメラーアーマー	0	-10	26	-20	無		○	5800	小さな金属板を編み込んだ鎧
セラミック・シェル	0	0	30	0	無		○	29800	セラミック製の鎧
ブロンズアーマー	0	-40	36	-90	無		○	12000	青銅でできた鎧
プロテクト・シェル	0	-20	40	-60	光		○	32000	光属性を持った鎧
スケールアーマー	0	-20	44	-50	無		○	50000	竜の鱗で作られた鎧
ジュエルアーマー	0	0	2	-200	混	地水火風	○	450000	高価な宝石でできた鎧
プラチナアーマー	0	0	2	-300	無	地水	○	500000	プラチナでできた鎧
シルクのローブ	0	0	2	0	無		○	5000	絹のローブ
神楽舞衣	0	40	4	0	光	水火	○	20000	神前舞踊の時に着る着物
麻のローブ	0	10	6	-5	無		○	1000	麻でできたローブ
サバイバル・ローブ	0	10	8	-10	無		○	3000	運動の妨げにならないローブ
カソック	0	20	105	-10	秩		○	9800	防御力にすぐれた服
レザー・ローブ	0	10	10	-10	無		○	7800	皮でできた丈夫なローブ
フェルト・ローブ	0	10	12	-5	無		○	14800	厚手の布でできたローブ
スタッディ・ローブ	0	20	14	-12	無		○	20000	金属板で補強したローブ
ハードレザー・ローブ	0	10	16	-20	無		○	24800	なめした皮でできたローブ
チェイン・ローブ	0	-20	30	-40	無		○	28000	鉄でできたローブ
ゴールデン・ローブ	0	0	2	-200	無	地水	○	350000	金のローブ
ウッド・シールド	0	0	4	0	無		○	780	木製の盾
バックラー	0	0	6	-5	無		○	1200	小さく扱いやすい盾
スモール・シールド	0	-5	8	-15	無		○	2400	青銅で作られた盾
スケール・シールド	0	-5	10	-5	無		○	15800	竜の鱗でできた盾
アイアン・シールド	0	-10	12	-25	無		○	9800	鉄製の盾
チタン・シールド	0	-15	16	-20	無		○	35000	チタンでできた丈夫な盾
ラージ・シールド	0	-15	18	-38	無		○	50000	通常よりも大きめの盾
カイト・シールド	0	-5	20	-40	無		○	70000	主に馬上で使う盾
タワー・シールド	0	-20	24	-45	無		○	98000	体全体が覆われるくらい大きな盾
プラチナ・シールド	0	0	2	-150	無	地水	○	300000	プラチナでできた盾

初心者オススメ 防具／盾

ラメラーアーマー…値段のわりには防御が高く、敏捷も10しか減らないので序盤では使える。
バックラー…盾を装備すると魔法と敏捷が下がるが、この盾なら魔法は下がらない。

アクセサリ

名称	攻	魔	防	敏	信	精霊	変	基本価格	説明
ルビー・ネックレス	0	0	2	0	無		×	300000	ルビーが付いているネックレス
ポイズンガード	0	0	5	0	無		×	80000	毒を防ぐことができる
パラライズガード	0	0	5	0	無		×	90000	麻痺を防ぐことができる
コンフュガード	0	0	5	0	無		×	100000	混乱を防ぐことができる
フォビドガード	0	0	8	0	無		×	150000	魔法&攻撃封じを防ぐことができる
ダウンガード	0	0	8	0	無		×	150000	スキルダウンを防ぐことできる
ブレインガード	0	0	8	0	無		×	250000	毒・麻痺・混乱を防ぐ
ゴールデン・バングル	0	0	-12	-50	無		×	500000	黄金で作られたバングル
パワーブレスレット	50	0	0	0	混		×	200000	攻撃スキルが上昇する
マジックブレスレット	0	50	0	0	秩		×	200000	魔法スキルが上昇する
プロテクト・シェイド	0	-200	50	0	機		×	200000	防御スキルが上昇する
エルブン・バングル	0	0	0	50	無	風	×	200000	敏捷スキルが上昇する
フレイム・バングル	0	10	2	-5	無	火	×	140000	火の魔法の力が50%上昇する
アクア・バングル	0	10	2	-5	無	水	×	140000	水の魔法の力が50%上昇する
エアー・バングル	0	10	2	-5	無	風	×	140000	風の魔法の力が50%上昇する
グランド・バングル	0	10	2	-5	無	地	×	140000	地の魔法の力が50%上昇する
サファイア・リング	1	1	1	1	無		×	400000	サファイアがついたリング
ガード・リング	0	0	0	0	無		×	180000	物理ダメージを25%下げる
秩序の指輪	0	10	10	0	秩		×	120000	秩序の魔法のダメージを50%下げる
混沌の指輪	0	10	10	0	混		×	120000	混沌の魔法のダメージを50%下げる
光の指輪	0	10	10	0	光		×	120000	光の魔法のダメージを50%下げる
闇の指輪	0	10	10	0	闇		×	120000	闇の魔法のダメージを50%下げる
炎の指輪	0	10	10	0	無	火	×	120000	火の魔法のダメージを50%下げる
水の指輪	0	10	10	0	無	水	×	120000	水の魔法のダメージを50%下げる
風の指輪	0	10	10	0	無	風	×	120000	風の魔法のダメージを50%下げる
地の指輪	0	10	10	0	無	地	×	120000	地の魔法のダメージを50%下げる

初心者オススメ アクセサリ

ポイズンガード…基本的にアクセサリは高価なのでオススメできないが、その中でも一番安い。
ガード・リング…高価なので序盤で入手することは難しいが、物理ダメージを下げるので便利。

ポイント Q&A

Q：精霊属性と信仰系属性の上げ方を教えてください。
A：基本的には、それぞれの属性を持つ依頼を達成したり、同じく属性を持つ武器や魔法を使えば変化させることができます。また、属性を変化させるアイテムを使うのも効果的でしょう。精霊属性は常に加算されていきますが、信仰系属性は闇と光、秩序と混沌が、それぞれ打ち消しあってしまうのでどちらかの属性を選びましょう。

EHRGEIZ
エアガイツ

ボリューム満点のアクションRPG「クエストモード」を大攻略!
ダンジョン制覇のためのコツをポイントごとに詳しく解説していくぞ。

とてもサブゲームとは思えないほどボリューム満点のクエストモード。実際、クリアするのに10時間近くもかかるとは思いませんでした。しかも、ノーマルモードでこの時間ですから、ハードモードはどうなることやら…。まあ、とにかくにも面白いのは確かなので、皆さんもぜひ遊んでみてください。 (こがん)

発売中 対戦ACT	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

クエストモード徹底攻略!! 謎のダンジョンを制覇せよ!

『エアガイツ』のミニゲームとしてPS版に追加された「クエストモード」。このモードでは全21階にもおよぶ広大なダンジョンを探索して、最下層にある秘宝を手に入れることが目的だ。しかしダンジョンの中には、凶悪なモンスターや数多くの罠がプレイヤーを待ち受けているぞ。そこで今回は、このモードをクリアするために絶対覚えておきたいポイントを徹底解説! これを読めばダンジョン攻略はバッチリ。完全制覇の日は近いぞ。

▲ハードモードはとくに難しいので、以下のポイントをしっかり把握してから挑戦しよう。

地道な探索がクリアへの近道!!

ダンジョン内ではモンスターが無限に出現するうえ、下の階層へ進むほど強くなっていくので、残り体力が少なくなったらすぐに外へ脱出しよう。そのためには、ダンジョンから街に戻ることができる「ドラゴンウィング」の所持が必須。このアイテムは、すべての敵が落とす確率があるので（お店では売っていない）、拾ったらポシェットに入れて、いつでも使える状態にしておこう。

▲戦闘中は、ポシェットに入れたアイテムしか使えない。ドラゴンウィングは必ずその中に入れておこう。

POINT1 ◉豊富な種類の魔法を使い分けろ

魔法は最初から使えるファイアやブリザドをはじめ、ダンジョンの中で拾えるものと合わせて全10種類が用意されている。それぞれが特徴的な効果を持っていて、効率よく使えば戦闘がぐっと楽になるぞ。基本としては通常魔法にサンダー、超魔法にメテオを装備するのが理想的。サンダーは扱いやすさに長けていて、ザコ敵との戦いに便利。メテオはとにかく威力が高く、ボス戦向きと言えるだろう。そのほかの魔法も状況に応じて使い分ければ絶大な威力を発揮するぞ。入手したら実際に使ってみて、どんな効果を持つのか調べるように心がけよう。

◀通常魔法と超魔法のどちらに適しているかを十分把握しよう。

▶魔法しか通用しない敵もいるので、魔法石は多めに用意しておきたい。

POINT2◉栄養のバランスを考えた食事を

レベルアップ時のステータスの上昇値は、タンパク質や脂質などの5大栄養素のバランスによって決まる。より多く摂取している栄養素の順番に、それに応じたパラメータの上昇値が高くなる。何気なく食事していると思うが、栄養素が偏ってしまうと「攻撃力が高く、防御力が低い」といった極端な育ち方になってしまうぞ。下の表を参考に少なめの栄養素を補うような食事を心がけ、バランス良く栄養素を摂取しよう。なお、栄養素はおもに肉類がたんぱく質、キノコ類が炭水化物、野菜類がビタミン、骨やゼリー類がミネラル、魚類が脂質となっている。このことを踏まえて、状態にあった食べ物を拾うように心がけよう。

▶接近戦が得意な増田はたんぱく質や脂質、魔法が得意なクレアはビタミンを多く摂取しよう。
▲メニュー画面でセレクトを押すと、栄養バランスを確認することができるぞ。

栄養素によるパラメータ上昇率の変化

栄養素	パラメータ
たんぱく質	攻撃力
炭水化物	すばやさ
脂質	防御力
ミネラル	器用さ
ビタミン	魔法攻撃力 魔法防御力

POINT3◉合成&お祈りで武器、防具を強化しよう!

装備品の中にはアポロンやアテナというような守護神が宿っているものが存在する。こうした装備品は、下の表のように守護神に応じて装備時のパラメータ修正値が変化する。しかも、1つの装備品に複数の守護神を宿らせることも可能で、これを利用すればキャラが一気にパワーアップ! 戦闘の負担がぐっと軽くなること間違いなしだ。このような装備品は敵が落としたり、ダンジョン内に落ちている場合が多いので、見つけたら優先的に拾っておくことをオススメするぞ。また、装備品を守護神で強化する方法が2種類あるので、下で詳しく解説していこう。要チェック!

守護神によるパラメータの変化

能力値＼守護神	ガイア	ゼウス	ポセイドン	ハーデス	アレス	アテナ	アポロン	アルテミス	ヘルメス	バッカス	サタン	ルシフェル	マモン
最大体力	−1	+1	—	—	—	—	—	—	—	+1	−1	−1	+2
攻撃力	+1	—	+1	—	+1	+1	—	—	—	—	+2	−1	−1
防御力	+1	+1	—	—	+1	—	+1	—	—	—	+2	−1	−1
魔法攻撃力	+1	—	—	+1	—	+1	—	+1	—	—	−1	+2	−1
魔法防御力	+1	—	—	—	—	—	+1	+1	—	—	−1	+2	−1
器用さ	+1	—	+1	—	—	—	—	—	+1	+1	−1	−1	−1
すばやさ	+1	—	—	+1	—	—	—	—	+1	—	−1	−1	−1
腹持ち度	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+2

合成の場合

まず、合成には守護神が宿った2種類の装備品が必要。これが用意できたら、村のかじ屋で「お酒」と引き換えに合成をしてもらえるぞ。合成するとベースとなる片方の装備品に、もう片方の装備品に宿った守護神を移し替えることができるのだ。これで、1つの装備品に複数の守護神を宿らせることができ、より強力な装備品に生まれ変わる。どんどん活用しよう。

◀お酒を落とす狙い目モンスターをどんどん倒せ!

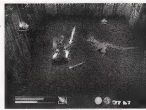
お祈りの場合

こちらはダンジョン内にある祭壇にアイテムを捧げることで、装備品に宿る守護神の効果を上げることができる。祭壇にいる守護神はランダムで、どの守護神がいるのかを当てる必要があるぞ。的中すれば、その守護神がすでに宿っている装備品は守護の効果が上がり、宿っていない場合は、その守護神が宿っている装備品を拾ったとき、すでに効果が上がった状態になっている。

◀はずれた場合でも、モンスターの出現率が低下する。

Q：武器の名称の末尾に「ユーズド」や「エース」とついたものがありますが、普通の武器と違いがあるのでしょうか?
A：そのような冠詞が名称の末尾についている武器は、クリティカル率やクリティカル時の攻撃力が変化します。冠詞は全部で5種類あって、ユーズド<エース<キング<パーフェクト<インパクトの順番に強いと覚えておくといいでしょう。

とってもレアな武器防具データを一挙大公開!!

ここでは、めったに手に入らないレアな武器、防具データを2階層ごとにまとめてみた。どの装備品も、その時点ではかなり強力なものなので、入手したらすぐに装備しよう。これでより快適にダンジョンを探索できるようになるはずだ。なお、表中にある「出現率」は敵がアイテムを落とす、またはダンジョンに落ちている確率、「両手」は◎のあるものが両手持ちの武器、「専用」は増田、もしくはクレアの専用武器であることを表している。

▲基本的に強力な装備品ほど出現率が低い。何度もダンジョンを往復して、お目当てのアイテムを入手するまでがんばろう。

よろず屋で売っている商品変化の法則!!

豊富な種類のアイテムが売られているよろず屋は、ある特定の法則によって商品（武器、防具のみ）が変化することを知っていたかな？　実はよろず屋では、「キャラのレベル÷2」の階層で手に入る武器、防具が売られるのだ。店頭に並ぶ確率は、「まれ」をのぞき出現率の低いアイテムほど高くなる。うまく利用すれば、ゲーム序盤でもかなり強力な装備品を手に入れることができるぞ。表を参考に、自分のレベルと各階層で手に入る装備品を見比べて経験値稼ぎに励もう。

▲村に帰るたびに商品が変わっていないか確認しよう。

アイテムデータ

階	アイテム名	出現率	価格	攻撃力	防御力	耐久度	腹持ち	両手	専用
1〜2F	フルーツナイフ	低	50	3	/	6	5		
	ガードロッド※	低	150	4	/	9	0		クレア
	サーベル	低	150	10	/	8	0		
	ランス	低	150	10	/	10	0		
	ヘルメット	低	20	/	3	7	0		
	バックラー	低	50	/	2	7	0		
	スモールシールド	低	80	/	3	8	0		
	ハードレザー	低	100	/	4	8	-1		
	チャンバラソード	まれ	8	10	/	4	0	◎	増田
	なくした斧	まれ	10	3	/	4	5		
	てぶくろ	まれ	20	9	/	2	0		
	レプリカソード	まれ	30	7	/	2	0		
	ガラスの剣	まれ	40	76	/	1	0		
	クォータースタッフ	まれ	70	2	/	10	10		
	おもちゃの盾	まれ	10	/	0	2	4		
3〜4F	カイザーナックル	低	150	12	/	4	0	◎	
	サバイバルナイフ	低	180	12	/	7	0		
	ヒールロッド※	低	290	13	/	9	0	◎	クレア
	アーミーナイフ	低	200	14	/	7	0		
	グレイブ	低	200	15	/	10	-1	◎	増田
	ブロードアックス	低	200	17	/	12	-1		
	ブロードソード	低	230	16	/	8	0		
	グランドグラブ	低	200	16	/	4	-1	◎	
	ヒーターシールド	低	180	/	5	9	0		
	ブリガンダイン	低	300	/	10	9	-1		
	バタフライエッジ	まれ	250	18	/	8	1		
	フォーク	まれ	250	20	/	10	-2		
	ガラスの兜	まれ	90	/	27	1	-1		
	スピードヘルム	まれ	200	/	6	14	-5		
5〜6F	ハルベルト	低	480	23	/	10	-1	◎	増田
	フルメタルロッド※	低	420	22	/	13	0	◎	クレア
	ハードブレイカー	低	350	25	/	8	-1		
	村雨	低	400	26	/	8	-1	◎	増田
	グレートアックス	低	350	28	/	12	-2	◎	増田
	オーバソウル	低	390	24	/	4	-1	◎	
	グレートソード	低	400	27	/	8	-1		
	エンハンスソード	低	480	29	/	8	-1		
	カイトシールド	低	300	/	7	10	2		
	フルプレート	低	500	/	14	11	-2		
	ガラスのダガー	まれ	220	70	/	1	-1		
	盗賊のナイフ	まれ	370	19	/	7	-1		
	クレイモア	まれ	550	30	/	10	-1	◎	増田
	ガラスの盾	まれ	200	/	30	1	0		
	マジックヘルム	まれ	280	/	5	8	0		
	賢者の盾	まれ	320	/	9	11	-1		
7〜8F	アンドリュースナイフ	低	550	29	/	7	-1		クレア
	スワローテイル※	低	600	33	/	9	-1	◎	クレア
	モータードライブ	低	580	36	/	4	-1	◎	
	ウォーハンマー	低	450	37	/	12	-2	◎	増田
	虎鉄	低	550	40	/	8	-1	◎	増田
	クロスシールド	低	450	/	9	11	0		
	人生勉強	まれ	600	42	/	8	-1		クレア
	バーサクナイフ	まれ	450	45	/	7	-1		
	ガラスのコブシ	まれ	400	79	/	1	-1	◎	
	ガラスの鎧	まれ	390	/	49	1	-1		
	ハラペコヘルム	まれ	400	/	10	11	-9		
	マンプクヘルム	まれ	400	/	10	11	10		
	ヘヴィアーマー	まれ	600	/	19	12	-2		
9〜10F	アサシンダガー	低	620	39	/	7	-1		
	ストライクロッド※	低	680	41	/	9	-1	◎	クレア
	スラッシュパイク	低	590	44	/	10	-2	◎	増田
	トライデント	低	640	46	/	10	-3	◎	増田
	マスターフィスト	低	580	43	/	4	-2	◎	
	ポールアックス	低	650	46	/	12	-3		
	ルーンブレイド	低	650	45	/	8	-1		
	サークレット	低	490	/	12	10	0		
	マジックシールド	低	550	/	10	15	0		
	まき割の斧	まれ	570	47	/	12	-2		
	スピードブレード	まれ	680	48	/	8	-10		
	菊一文字	まれ	700	50	/	8	-4	◎	増田
	ハラペコシールド	まれ	500	/	15	13	-5		
	マンプクシールド	まれ	500	/	15	13	10		
	賢者の鎧	まれ	650	/	18	14	-1		
11〜12F	ドラグーンランス	低	750	54	/	10	-3		
	ホースマンズハンマー	低	760	56	/	12	-3	◎	増田
	バスターソード	低	750	57	/	10	-1	◎	増田
	クレセントアックス	低	800	62	/	12	-4	◎	増田
	タワーシールド	低	550	/	12	12	-1		
	ケトルハット	低	600	/	14	12	-1		
	スクエアシールド	低	680	/	16	13	7		
	リングメイル	低	790	/	24	13	-2		
	アイアンフィスト	まれ	640	52	/	4	-3	◎	
	ガラスの槍	まれ	650	83	/	1	-1	◎	増田
	つるはし	まれ	700	59	/	8	-5	◎	増田
	プロフェッサー	まれ	780	55	/	4	-2	◎	
	賢者の杖※	まれ	800	49	/	9	-1	◎	クレア
	呪いの剣☆	まれ	850	68	/	8	-2		
13〜14F	ウィザードロッド※	低	850	62	/	9	-1	◎	クレア
	プリズムロッド※	低	900	64	/	9	-2	◎	クレア
	タイガーファング	低	850	65	/	4	-2	◎	
	村正	低	900	67	/	8	-1	◎	増田
	ドラゴンクロー	低	900	67	/	4	-3	◎	
	ホーリーランス	低	930	67	/	5	-2	◎	増田
	パルチザン	低	950	70	/	10	-3	◎	増田
	グラディウス	低	1000	71	/	8	-2		
	チェインメイル	低	1000	/	27	14	-3		
	巨人の斧	まれ	950	69	/	12	-5	◎	増田
	コンストラクション	まれ	930	70	/	20	-3	◎	増田
	ガラスの杖※	まれ	220	81	/	1	-1	◎	クレア
	ガラスの斧	まれ	750	85	/	1	-2	◎	増田
	賢者の兜	まれ	840	/	13	9	0		
	ハラペコアーマー	まれ	800	/	29	15	-15		
	マンプクアーマー	まれ	800	/	29	15	15		
15〜16F	オーロラロッド※	低	1200	73	/	9	-2	◎	クレア
	プリンスナジーム	低	1000	75	/	4	-5	◎	
	ゴッドハンド	低	1400	77	/	4	-3	◎	
	エクスカリバー	低	1800	80	/	10	-1	◎	増田
	フランシスカ	低	1200	79	/	12	-4		
	陸奥守	低	1500	79	/	8	5	◎	増田
	ロンギヌス	低	1500	81	/	10	-4	◎	増田
	クロスヘルメット	低	200	/	19	11	-5		
	イージスの盾	低	920	/	19	14	-1		
	アダマンアーマー	低	1400	/	32	15	-3		
	トーナメントアーマー	低	1700	/	35	17	-4		
17〜18F	ダイヤモンドロッド※	低	400	104	/	9	-2	◎	クレア
	フェアリーテイル※	低	1800	85	/	9	-2	◎	クレア
	プレミアムハート	低	1800	87	/	4	-3	◎	
	天の叢雲	低	2000	90	/	8	-2	◎	増田
	ラグナロクソード	低	3000	95	/	10	-2	◎	増田
	ファルクス	低	3600	89	/	9	-3		
	ダイヤモンドヘルム	低	380	/	20	14	-2		
	ダイヤモンドアーマー	低	400	/	37	15	-3		
	竜騎士の鎧	低	1900	/	32	16	-3		
	ブレードアーマー	低	2300	/	33	16	-3		
	ダイヤモンドシールド	低	380	/	19	14	-1		
	ドラゴンシールド	低	1200	/	22	15	-2		
19〜20F	ビーナスゴスペル	低	2400	95	/	10	-4	◎	増田
	オーガキラー	低	2500	97	/	12	-5	◎	増田
	プリンセスガード※	低	3500	93	/	9	-3	◎	クレア
	アルテマウェポン	低	3800	99	/	10	-2	◎	増田
	正宗	低	4000	98	/	8	-2	◎	増田
	オリハルコン	低	5500	97	/	10	-3		クレア
	インペリアルガード	低	1800	/	24	16	-2		
	ブレストアーマー	低	2500	/	43	18	-4		

■アイテム名のうしろに※印のあるものは、装備すると魔法キャストスピードアップの効果を得ることができます。また☆印のあるものは、装備すると魔法の使用と防御ができなくなります。

Q：ダンジョン内を探索していると、すぐにアイテムが持ちきれなくなって困っているのですが、どうしたらいいでしょう？
A：そういった場合は村に保管しておくといいでしょう。例えば、武器はよろず屋、食べ物は農家、魔法は魔法屋というように、わかりやすく区別して、いつでも持って行けるようにすると便利ですよ。ただ、置ける数にも限界があるので注意してくださいね。

雪割りの花

達成率を100%にするために、その効果的な攻略法をわかりやすく伝授！
加えて全37のグッド&バッドエンディングも一挙掲載するぞ！

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーを十分味わうだけでなく、達成率を100%にしないと満足しない完璧主義のキミに贈る究極攻略。しかし、ここに掲載した方法は100%への一番の近道を提示したにすぎない（それくらい奥が深いのだ！）。この記事を参考にして、キミ独自の道のりで100%を達成してほしい。（桃風呂シンゴ）

発売中	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI
AVG	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

達成率100%への㊙超効率的テクニックを大公開！

北国を舞台にし、大人の恋のほろ苦さをセピア調の映像で綴った『雪割りの花』。これまでの「やるドラ」シリーズの中でも、もっともヒューマニズムとリアリティにあふれた作品だ。それゆえに、リアルな心理描写の奥深さに舌を巻いた人も多いはず。今回は「やるドラ」の達成率表示やヒントマークを駆使して、達成率100%を目指す攻略方法を伝授。ここで紹介する3つのテクニックは、効果的ではあるもののちょっと根気が必要でもある。「とにかく先が見たい！」という初心者にはあまり向かない方法かもしれないが、「やるドラ」4作品を遊んできて、そこそこ修行を積んだプレイヤーなら一度試してみても損はない方法だ。根気はいるものの晴れて100%を達成したときの感動はひとしおなので、ぜひ挑戦してみよう！

㊙1●達成率表示のコマンドは2パターン

100%を目指すために、どのフラグの時点で達成率が上がるのかは確実に知っておきたい。ムダなく攻略を進めるために、達成率表示の機能を駆使してプレイするのだ。一度通ったところかどうかの見分けもつくので効果的だぞ。

「PRODUCTION I.G」のロゴムービーが流れている最中に、下のコマンドを1秒以内で入力。成功すれば効果音が流れる。コマンドはAとBどちらでもOKだが、当然入力数が少ないBのほうが成功率は高い。

◀達成率は画面左上に青字で表示。フラグが立てば数値が上がる

表示コマンド	
A	✚右→◎→左→ⓧ→上→◎→下→ⓧ
B	✚上→下→△→□→ⓧ→◎→□

㊙2●ヒントマークの逆利用で達成率を上げていこう

ヒントマークはバッドエンドを2種類以上見たあと、グッドエンドを一度も見ていない状態で「続きから」を選択してスタートすると現れる。通常、ヒントマークはグッドエンドを目指すための救済措置だが、今回はこれを逆利用してバッドエンドから達成していこう。ヒントマークに逆らい続け、バッドエンドを1つひとつクリアするのだ。

バッドエンドの積み重ねが大事

バッドエンドを一度も見ず、すべてのグッドエンドを見た際の達成率は61.64%にすぎない。だからこそバッドエンドの積み重ねが重要なのだ。比率にしてみれば実に低い達成率のバッドエンドだが、くじけずにコツコツとクリアしよう。

GoodEnd 5/ 5
BadEnd 11/32

◀ヒントは達成率がせめて15%を超えてから使いたい。

㊙3●ストーリーの分岐を握る「鬱」ポイント

本作では、徐々に追い詰められていく主人公の心理的負荷を「鬱」ポイントとして組み込んでいる。これがバッドエンドを誘発するのに必要不可欠なのだ。鬱ポイントが高まる選択肢は中盤の随所に多く組み込まれている。鬱ポイントが一定の数値に達することによって現れる選択肢やイベントがあるので、くまなくプレイしていこう。基本的に暗めの選択肢には鬱ポイントが加算されると見て間違いない。根暗に攻めるのも1つの手だ。

◀自虐的な選択肢は鬱ポイントを格段に高める。この場合は3番目。

全グッドエンドのシナリオ&攻略チェックポイント

ここに紹介するグッドエンドの選択肢で、特に記載のないものは「ノーカット版」からスタートしているので注意してほしい。

GOOD ENDING 1●雪解け

花織がすべてを思い出した日から半年。自分の部屋で勉学に励む主人公の傍らに、優しい笑みを浮かべて主人公を見守る花織がいた。主人公を訪ねてきた友人らを迎え入れ、愛嬌を振りまく彼女。以前描いた夢がかない、主人公は幸せを実感するのであった。

攻略チェックポイント

彼女を思いやって接していけばおのずと導かれる結末。序盤は積極的に昴の影を消すことに努め、鬱ポイントが上がりそうな選択肢は避けたほうがいい。花織の追跡は「花織の部屋」→「冷静」→「海浜公園」→「大学の鐘」→「雪割り草」が最短。

GOOD ENDING 2●夕暮れ

あれから2年。彼女は就職のために上京する主人公についていくことを決意。引っ越しの日、自分が昴の思い出が詰まった場所から逃げ出さずにいられたのは、主人公がいたからだと打ち明ける。その言葉を聞き、主人公は花織に静かに口づけるのであった。

攻略チェックポイント

序盤攻略はグッドエンド1同様だが、中盤は迷いのあるような選択肢を選ぼう。中盤で若干鬱ポイントを上げておく必要があるからだ。小林との対面後は「平然」→「うん」→「秘密」→「僕はあなたを…」→「乗ってくれる？」の選択でOK。

GOOD ENDING 3●雪割り草

すべての記憶を取り戻し、昴の死を受け入れることのできた花織。それから数日後、昴の墓前には花織と主人公の姿があった。昴に手を合わせたあと、2人は昴にプレゼントした雪割り草を墓前に植える。これから前向きに生きていくことの決意を込めて…。

攻略チェックポイント

このエンディングを迎えるためには2月17日の「昴」の誕生日イベントで「花織を抱く」の選択肢を選ばなければならない。ここは男として積極的に攻めよう。序盤&後半はグッドエンド2同様で大丈夫だ。最後まで花織をいたわる選択肢を選ぼう。

GOOD ENDING 4●旅立ち

花織と同様に、ずっと昴を思い続けてきた美雪。昴の死に苦しんだのは花織だけではなかったのだ。美雪は昴への思いを振りきり渡米を決意し、主人公は彼女を見送りにいく。出発の間際に花織も駆け付け、親友だった2人の間にようやく友情が戻った。

攻略チェックポイント

花織と美雪、2人の女性の心の動きを読まなければいけないこのストーリーは、随所に落とし穴があり実に難解。詳しい攻略は次のページで紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。基本的な攻略はまず花織を知るところから始まる。序盤に出てくる花織の日記の意味を深く考えよう。また、中盤の美雪の言葉の裏を読もう。

注目!! スタート地点「美雪」から始めないと見られない。あらかじめグッドエンド5をクリアしておこう。

GOOD ENDING 5●二年後の春

花織の前から姿を消し2年。社会人となった主人公に勇一から連絡が入る。久々に会った勇一から、花織の近況と、彼女が主人公を必要としているということを知らされる。そして勇一が指し示す方向を見ると、そこには主人公の気持ちを理解した花織の姿が…。

攻略チェックポイント

中盤以降は花織の前から身を引くことを前提とした行動をとろう。結果的に花織に嫌われるが、あくまで昴という存在で身を引かないとバッドエンドになってしまうぞ。問題の中盤は「このままでいいのか？」→「そうだね」→「べつに」→「なんでもない」…と、身を引くそぶりを見せよう。後半は「別れないか」→「僕よりも良い男」でキマリ。

注目!! スタート地点「雪の日の別れ」から始めないと見ることができない。引き際も昴になりきろう。

＋α スタート地点について

グッドエンド、バッドエンドを問わず、3周目以降になるとスタート地点が選べるようになる。3周目では「雪割りの花」と「雪割りの花ノーカット版」、4周目ではそれに「雪の日の別れ」が加わる。「雪の日の別れ」からスタートしてグッドエンド5を見れば、「美雪」というスタート地点がさらに加えられる。バッドエンドを積み重ねていくぶんには「ノーカット版」で十分だが、そのスタート地点では見ることのできないものもある。右ページで紹介するバッドエンド16〜23は、「雪の日の別れ」もしくは「美雪」から始めないと見ることができない。さらには、1つ以上グッドエンドをクリアした状態でないと見られないバッドエンドもあるので注意しておこう。

ポイントQ&A

Q：ストーリーには関係なさそうな選択肢にも達成率は関係してくるのでしょうか？
A：もちろんです。例えば序盤の相川教授とのやりとりは、ストーリーの展開にはなんの影響もないものの、当然全部の選択肢を選んでおかなければいけません。さらには相川教授の会話をスキップする「相川教授はこう語った」というのも選択肢のうちに含まれるので、こういうところで細かく達成率を上げていくことも大事ですよ。

全バッドエンドのシナリオ＆攻略チェックポイント

ここでは全バッドエンドのシナリオと攻略ポイントを解説する。特に書き記したもの以外は「雪割りの花ノーカット版」からのスタートとなっている。なお、バッドエンド16、17、21、22は「美雪」から、18〜20は「雪の日の別れ」からスタートしないと見ることができない。またバッドエンド23のみグッドエンドをクリアした状態で「雪割りの花ノーカット版」もしくは「美雪」から始めないと見られないぞ。

No.	タイトル	シナリオ	攻略ポイント
1	睡眠	深夜、何者かの訪問に、横着して居留守を決め込む主人公。その訪問者が隣に住む主人公の思い人、花織の危機を主人公に知らせるものとも知らずに…。	バッドエンドへの最短は「眠いから出ない」→「意地でも出ないぞ」だ。これをクリアしたら、訪問者に応じよう。
2	退出	花織の病室に駆け付けた主人公は彼女が倒れたことを、恋人の昴に伝えるべきか花織にたずねた すると彼女の容体が突然悪化！ 主治医に退出させられる	「誰だろう？」→「聞いてみようか」が最短。倒れた原因となる事件を思い出させたことが花織の精神に打撃を与える
3	屋上の悲劇	懸命に花織の世話をやく主人公に、彼女は「あなたは誰？」と問う。正直に話したその途端、彼女はすべての記憶を思い出し、衝動的に屋上から飛び降りて…。	正直に話せば花織の記憶が誘発される（このエンディングはグッドエンドを1つ以上クリアした状態で見られる）。
4	煙草の匂い	煙草を吸わない主人公が、花織に自分が昴だと呼びかける。花織は嬉しさのあまり主人公に抱き着く。が、彼から煙草の匂いはしなかった。その不信を機に…。	昴は主人公と違って愛煙家だった。最初に「吸わない」を選択し、次に屋上で「昴」を選択するとこの結末になる
5	恋人として	花織に、自分がキミの恋人だと名乗った主人公。花織はそれをうのみにする。困ってしまい、そのことを主治医に相談すると、非難され退出させられてしまう。	記憶をなくした患者に嘘を教え込んだと、相川教授に非難されて退出させられる。「昴」→「相川に相談」の順に選択を。
6	食堂	病院の食堂で、主人公は緊張のあまり花織に変なことを口走ってしまう。それが引き金となって彼女は主人公に疑いを持ち始め、ついに記憶を呼び起こし…。	「もう退院…」、「花織ちゃん」、「両手」、「もとから…」がキーワード。恋人のセリフにそぐわないものの選択がポイント。
7	コマル	花織の退院前に、彼女の部屋から記憶を呼び戻しそうなものを一掃する主人公。花織の愛鳥「コマル」も隠すが、それが口火となって主人公は正体を悟られる。	コマルを隠すと、このバッドエンドになる（グッドエンドを1つ以上見た状態でスタート。「美雪」では不可）。
8	電話	昴の思い出を一掃した主人公だが、原因となった電話機をそのままにしてしまう。退院後、部屋に戻った花織に昴の死を知らせた勇一から電話がきてしまい…。	のちに花織に電話がくるような布石を考えなければならない。「隠してしまおう」以外の選択肢を選ぶようにしよう。
9	写真	花織の部屋の工作で、昴の写真の代わりに自分の写真を入れる主人公。退院後、花織はその写真を見て思い出を話すうち、突如悲しい記憶を呼び戻してしまう…。	思い出をねつ造すると花織が気づき、この結末に（初プレイ時と、「美雪」からのスタートでは見られない）。
10	意地っ張り	愛煙家だった昴になりきるためとはいえ、煙草を吸うことを強く拒否する主人公。花織のためといっても了承しない主人公を勇一は見限り、主人公は独りに…。	花織の記憶回復を願う勇一 ここはあくまで勇一の意見に妥協しないで、主人公の我を押し通し、勇一に見限られてしまおう。
11	街灯の傍らで	自分を「昴」としてしか見てくれない花織。彼女に会うたびにそれが主人公に重くのしかかる。ついには耐えきれなくなり、主人公は花織の前から姿を消す。	鬱ポイントを上げるような選択肢を選ぼう（初プレイ、「雪割りの花」、「美雪」からのスタートでは見られない）。
12	誕生日	デート中、花織は昴の誕生日が近いことを思い出す。主人公は花織の誕生日だと勘違いし、彼女に「おめでとう」と言ってしまい、疑われることに…。	海浜公園で「誕生日」を選ぶとこの結末（グッドエンドを1回以上クリアしてスタートしないと見られない）
13	プレゼント	昴の誕生日を祝うために花織の部屋へと向かう主人公の心は憂鬱だった。花織が渡した贈り物を断わり、歯止めが効かなくなった彼は真実を花織に打ち明ける。	中盤で鬱ポイントを上げるような選択肢を選ぼう。「出来るわけない！」→「…できないよ」→「いまさら」がベスト。
14	混乱	昴でいることは、徐々に主人公の心を蝕んでいった。ある日、勇一が主人公を訪ねると、そこには混乱して自分と昴の区別がつかなくなった主人公がいた。	バッドエンド13同様、鬱ポイントを上げる選択肢を選び、誕生日に花織のプレゼントを受け取るとこの結末を迎える。
15	孤独	昴を演じ続ける主人公は深く傷つき、外界との接触を絶っていた。勇一が訪ねてきても応じずにいると、隣の花織が出てきて、2人を見て記憶を取り戻す。	バッドエンド12、13と同様に、中盤で鬱ポイントを上げて、主人公を訪ねてきた勇一の呼びかけを無視し続けよう
16	早すぎた電話	3月31日の謎を美雪に聞くが、彼女は応じず、かけなおすと言われる。返事がないので再度美雪に電話をかけると、兄の勇一がとり、不信がられ切られてしまう。	ここでは美雪からの電話を待たずに、主人公から電話しよう。するとこの結末を迎え、以降美雪に連絡がつかなくなる。
17	夜中の電話	約束の電話をくれない美雪。主人公はがまんしきれず美雪に電話をかけたが、つながらなかった。そしてその日以来、美雪とは音信不通になってしまう。	ここもバッドエンド16同様、美雪に電話をかけよう。ただし、1回「連絡を待とう」を選んでから電話をかけること。
18	雪の日	31日の目前、主人公は花織に別れを告げる。別れる理由を聞く花織に「昴は死んだものと思ってくれ」と言う。その瞬間、花織はすべてを思い出してしまう。	やはり引き際も言葉を選ばなければならない。最後の選択肢で「そんなことない」→「死んだんだ」を選ぶとこの結末だ。
19	南	良心の呵責に耐えきれず、花織に別れを告げた主人公。それから2年後、久々に勇一に会い、花織が相川教授の息子と結婚して幸せな生活をしていることを聞く。	昴の誕生日のイベントのときに花織を抱いて、花織との別れ際に「僕よりも…」を選ぶとこの結末を迎える。
20	逃亡	花織と別れるために会いはしたが、別れ話を切り出せなかった主人公。そしてついに31日を迎えてしまった。主人公は何もかも捨て、花織から逃亡する。	「雪の日の別れ」で始めて、別れを告げるべく花織に会うものの「…言えない…別れようなんて」を選ぶとこの結末に。
21	何処へ	主人公は31日を乗り切ろうとするが、花織は昴の生前の贈り物によって再び記憶を取り戻す。部屋をとび出した彼女を捜しに行った先は、病院の屋上だった。	「美雪」のストーリーの最後にもバッドエンドへの分岐がある。花織が行きたがっていた場所を避けて捜索してみよう。
22	思い出の場所	すべてを思い出し、ショックのためアパートをとび出した花織。彼女を追う主人公は行き先を考える そして、海浜公園に向かうがそこに花織の姿はなかった	「大学の鐘」を選ぶとグッドエンドにつながってしまう。バッドエンド21同様、ここはそれ以外の選択肢でやり過ごそう。
23	一人で捜して	予想外の展開で花織は記憶を取り戻してしまった！ 主人公は彼女を追うが、花織は見つからなかった。勇一の協力を断わり、自分一人で行動した罰かのように。	「もう一度勇一さんに」→「しませんよ」を選ぶとこの結末を迎える。勇一はラストシーンに関わる重要人物なので要注意。
24	昴	主人公は冷静になり心当たりの場所に花織を捜しに行くが、どこにも花織はいなかった。大学の屋上に行った頃には、時すでに遅し。花織は飛び降りたあとで…	「冷静」→「海浜公園」→「教会」の順に進むとこの結末を迎える。「教会」、「駅」の選択はバッドエンドへの近道なのだ。
25	遠すぎた春	アパートをとび出した花織を急いで追う主人公は、海浜公園から教会の順で捜索する。しかし、その行き先が大学だと気づいたときには、すでに花織は…。	「早く捜しに」→「海浜公園」→「教会」の順をたどるとこの結末に。「冷静」と「大学」を選択しないことがポイントだ。
26	リフレイン	「路面電車の駅」に寄り、教会に花織を捜しにいくが、彼女の姿はなかった。そして大学の屋上に主人公が駆け上がると、花織は柵の外へと身を投じて…。	中盤で花織を抱いて、後半に「冷静」・「路面電車の駅」・「教会」のルートをたどるとこの結末を迎えるぞ。
27	悪夢	記憶を取り戻した花織は、そのショックからアパートをとび出す。主人公は花織を追い、教会から大学の屋上へ。だが、そのとき花織は屋上から飛び降りて…。	花織を抱いて「公園」→「教会」の順にたどるとこの結末に。花織の行きたがっていた場所以外を捜してみよう。
28	卑劣	主人公と勇一が屋上にたどり着いたとき、花織は飛び降りる寸前だった。主人公は謝るが、花織は許してくれず、主人公に二度と自分の前に姿を現すなという。	中盤で鬱ポイントが上がりそうな選択肢ばかりを選び、花織を抱いて「冷静」→「公園」→「大学」を選ぶとこの結末に。
29	婚約指輪	飛び降りようとする花織をなんとか思いとどまらせようと、主人公は昴が贈った指輪を差し出す。だがそれは花織の悲しみを増幅させただけった…。	昴からの婚約指輪は、花織の記憶を呼び戻す原因になる。ここで「婚約指輪」を選べばこのエンディングに行ける。
30	ありがとう	花織の元になんとかたどり着き、彼女に近づいて説得する主人公。彼女はそんな主人公にお礼をいい、そして身を翻して柵を越え、昴の元へと旅立ってしまう。	中盤で鬱ポイントを上げそうな選択肢を選び、彼女を抱かずに「冷静」→「公園」・「大学」をたどるとこの結末に。
31	昴の思い出	謝ることしかできない主人公に、花織は生涯昴だけを思い続け生きる決意を告げる。一週間後、花織は街を出て、枯れた雪割り草の鉢だけが主人公に残された。	雪割り草が枯れるほど中盤で鬱ポイントを上げ、花織を抱かずに「部屋」→「公園」→「大学」を選ぶとこの結末に。
32	花織よりも早く	アパートをとび出した花織を捜しまわる主人公 しかし、花織の姿はどこにもなかった 1週間がたっても見つからず、主人公は花織を永遠に捜し続ける…。	この結末は「雪割り草を枯らす」か「花織の部屋に寄らない」ことがキーワード。雪割り草を使えないようにするのだ。

難関は女心!? グッドエンド4「旅立ち」攻略

とにかく中盤の選択に迷うのがこのエンディング。これを解き明かすには忍耐の一言に尽きる。このストーリーは分岐を左右する選択肢は他のものに比べて格段に少ないので、自分の選択する選択肢に自信が持てなくなりがち。ここは「焦らない」ことを念頭においてプレイしよう。序盤はあくまで花織の話題で攻め、美雪と対話するイベントをしっかり見て、彼女のセリフの意味をしっかり押さえたい。美雪の言葉には彼女の気持ちを裏付けるヒントがたくさん隠されているので要注意だ。それと併せて花織の行動を自分なりに分析してストーリーを進めれば、なんとかこのエンディングにたどり着くことができるはずだ。それでも「難しい！」という人は右のチャート（花織の部屋工作以降）に従っていけばOK。フラグの立たない選択肢は省いてあるので、適当と思われるものを選ぼう。もちろん、スタート地点を「美雪」からにしないとこのエンディングにならないぞ。

▲自分が紹介した男性を親友に奪われた美雪。花織への嫉妬と、憧れの男性を失った悲しみが絡みあった複雑な心境のはず。

難所チャート

●もう少し捜そう
▼
●…読んでみよう
▼
●日記にあった花織の友人…
▼
●桜木花織さんのことでお話が…
▼
●誕生日？
▼
●僕にはできない…!!
▼
●美雪さんの連絡を待とう
▼
●美雪さんの連絡を待とう
▼
●美雪さんの連絡を待とう
▼
●そんな事ないです
▼
●プロポーズの言葉に違いない
▼
●大学の屋上だ！

◉遠くて近き…100%への道

100%を達成するのに必要な要素は「すべての選択肢を選ぶこと」、「選んだ選択肢によって発生したイベントを見ること」、「全エンディングを見ること」の3点に尽きる。逆にいうと、これさえ押さえれば達成率を100%にすることができるのだ。果てしない道と思わずに、根気よくプレイして完全制覇を目指そう！

ポイントQ&A

Q：ゲームをクリアすることで見られる特典みたいなものはありますか？
A：あります。グッドエンドを1つと、2つと、全部見た場合で、タイトル画面が変わります。また、すべてのグッドエンドをクリアし、達成率を80%以上にするとタイトル画面のメニューに「特典」が出現し、設定資料などを見られます。ほかにも達成率が70、80、90、100%に到達した際に、それぞれキャラメッセージが聞けます。

できる！ゲームセンター

コレの人気度がなぜ星３つなんだ!! なんで、コレよりアレのほうに行列ができるんだ!! なんて納得がいかないところもあるけど、一応もじりタイトルの架空のゲームということで…。それにしてもタイトルのセンスがやけにヒットなものがあり、「豆！豆！豆！」と「フェロモンの鍵」「産後の忍道」がお気に入り。　（亀！亀！亀！）

もじりタイトルの元ネタを当てるのも楽しい『できる！ゲームセンター』。
充実の基板データをメインに、経営のノウハウをバッチリ伝授するぞ!!

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶翔泳社
	▶MC(2ブロック)

基板データを大公開！　経営モードの20年間はこれで完璧!!

◀情報誌で紹介されたゲームを優先して購入していけば、ほとんど大丈夫。

経営モードは、1978年から1998年までのアーケードゲームの歴史をシミュレートしたモードだ。しかも登場するゲーム（施設も含めて）は約1300種もあり、昔のゲームはどれを買っていいのかわからないプレイヤーもいるはず。そこで、ハズレの少ない４つ星以上の人気作をピックアップし、20年間を乗り切る経営のコツを紹介していくぞ。

基板を売らないでレトロゲームコーナーをつくろう

購入した基板を売らないで、ある程度、年が進んだときにレトロゲームコーナーとして（すべて入れ替えるとブーイングの嵐）再び店に出してみると…。ほとんど見向きもされないけど、たまにプレイしてくれる客がいるとうれしくなるぞ。

◀実際には、こういうゲームをやりたい人もいるはず。

４つ星以上の人気基板をリストアップ

表の見方

ジャンルは、AC（アクション）、ST（シューティング）、PZ（パズル）、麻雀（麻雀）、TB（テーブル）、プラ（プライズ）、格闘（格闘）、SP（スポーツ）、体感（体感）、となっています。また、人気度の数字は、星の数を表しています。

20年間に登場する人気度が４つ星以上の基板をすべてリストアップ。この表を見れば、基板の購入計画もたてられるぞ。あらかじめどんなゲームが発売されるのか知っていれば、資金が少ないときには購入するのを見合わせ、次の新作を一気に購入という方法も可能なのだ。90年代になると、人気作も多くなりすべて購入しても、店の広さによっては設置できない状況がある。次に何を購入するか狙いをつけておこう。なお、SPやPZは、客の要望が多いわりに人気作の数が少ないので、４つ星以上のゲームは必ず購入するようにしよう。

1978年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ボトン	AC	5
コンピューターロセロ	TB	5
サーカスフォーカス	AC	4
スペースインバーター	ST	5
アイレルインバーター	ST	4
スペースガオー	ST	4
ルーンベース	ST	4
クモ	麻雀	5

1979年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ジャラクシーウオーズ	ST	5
フェリフ	ST	4
模作	AC	4
ジャラクシアン	ST	4
平安京レイリラン	AC	5
ベットオン	AC	5
モナカGP	SP	4
スペースインバーターP２	ST	5
ロン麻雀	麻雀	4

1980年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ボックマン	AC	5
スクランズル	ST	5
レッドダンク	AC	4
ピンガード	ST	4
サスケVSラマンダ	ST	4
タンクボフェミアン	AC	5
クレイジーマルーン	AC	4
コンガ&バルーン	ST	5
クレイジースライマー	AC	5
ムーンクレンザー	ST	4

1981年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ジャラガ	ST	5
ウイックス	TB	4
リバーガトロール	AC	4
戦局マージャン	麻雀	4
ボスコミアン	ST	4
スペースシンカー	ST	4
ドンキーロング	AC	5
マリーX	AC	5
クロッガー	AC	4
レート16	AC	5

1982年

ゲーム名	ジャンル	人気度
タックズカン	ST	4
ザクザク	ST	4
ペンペン	AC	5
ミッチョンX	ST	5
クローズ麻雀	麻雀	5
チャイムパイロット	ST	4
ボライ	AC	4
スーパーボックマン	AC	4
タイムドンペル	ST	4
パンボコ	AC	4
ミズボックマン	AC	4
ラビウス	ST	5
プロいテニス	SP	4
ドンキーロングJr.	AC	5
ミスターBeI	AC	4
ボールコリジョン	体感	5

1983年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ジャンプオンベースボール	SP	4
フロイトライン	AC	5
ゴックンロープ	AC	4
ソマリブラザーズ	AC	4
エスカレーターアクション	AC	4
10マイルファイト	SP	4
トロピカンエンジェル	SP	4
ボックル&ボルン	AC	4
ヤッピー	AC	5
インスパイアル	ST	4
レクセリオン	ST	5
ギッピーレース	SP	5
スターチャッカー	ST	4
ドンキーロング３	AC	4
ボンチアウト	SP	5
ピックリブロレスリング	SP	5
サイバーオリンピック	SP	5
ミスターBe vs ユニコーン	AC	4
アメリカ横断スーパークイズ	TB	5
スターウオール	ST	5
ボールコリジョン２	体感	5

1984年

ゲーム名	ジャンル	人気度
空手道路	SP	4
ガイロシャイン	ST	4
モンモン	AC	5
ドラゴンハスラー	AC	4
ゴルアーガの塔	AC	5
19－42	ST	5
クロブター	AC	4
ロセロ	TB	4
スーパーボンチアウト	SP	4
ボックランド	AC	5
フォーテーションZ	ST	5
マーブルゴットネス	AC	4
ジャプラス	ST	4
スーパーラビウス	ST	4
スターフェイス	ST	4
サイバーオリンピック'84	SP	5
スパルカンX	格闘	5
神社くん	AC	5
フリスキー	AC	5
ロードファイナー	SP	5
ザンターストーブ	ST	4

1985年

ゲーム名	ジャンル	人気度
エグゼドエグエグ	ST	5
ガンスロース	ST	5
飛龍の手	格闘	4
魔法村	AC	5
イー・アル・サン・スー	格闘	5
ヒゲの伝説	AC	4
グラダイス	ST	4
フィールドウォンバット	AC	4
にっき	AC	4
現状の狼	AC	5
ヘイガーヘリ	ST	5
ツインぶー	ST	5
テラクレンザー	ST	4
侍・一日本	AC	4
ステナンカー	AC	4
メラデューク	AC	4
メントロクロス	AC	4
ロードライナー３	PZ	4
ハングネオン	体感	5
スペースマリアー	体感	5
ガンコレッド	AC	4
マイムギャル	AC	4

1986年

ゲーム名	ジャンル	人気度
IMARI	AC	5
黄金の砦	AC	4
カルカット	AC	5
パブルボンブル	AC	4
ワンダートーイ	AC	5
マルゴシの戦士	AC	4
獅子怪界	AC	5
タンブリドリブル	SP	4
ファンタジックゾーン	ST	4
ローリングヨンダー	AC	4
アルカタノイド	TB	4
アフックスキッド	AC	4
マインドボケット	SP	4
ハレーズホレット	ST	4
イシドーの復活	AC	4
源平相馬伝	AC	5
サラマンダラ	ST	5
フェロモンの鍵	AC	4
麻卓	麻雀	4
ザ・魔球拳リアルタイプ	TB	5
アクトラン	体感	5
サンダーレクター	体感	4

1987年

ゲーム名	ジャンル	人気度
R－ナイフ	ST	5
ストリームファイター	格闘	5
ガライアツ	ST	5
ダンブルドラゴン	格闘	5
熱血学校ドッジボール部	SP	4
飛行豆	ST	4
19－43	ST	5
エイリアンメンドローム	AC	4
混戸乱	AC	4
ドラゴンスピード	ST	5
ボックマニア	AC	5
ぶたまん	AC	4
A－TAX	ST	5
究極サイダー	ST	5
お忍	AC	4
スーパーウイックス	TB	4
スーパー麻雀P２	麻雀	5
ラスターバーナー	体感	5
オペレーションダルク	体感	5
ファイヤーラップ	体感	5
ミッドライトガンディング	体感	4

1988年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ジャラガ'88	ST	5
香港	PZ	4
忍者中堅伝	AC	5
超絶倫人ゲラボーマン	AC	4
コールドコート	SP	5
スポーツスタジアム	SP	5
アサルトン	ST	5
19－43改	ST	4
大魔法村	AC	5
ニンジャオリアンズ	AC	5
ロストコールド	ST	4
イメージフライト	ST	5
テロリス	PZ	5
クレイジースライマー２	AC	4
スーパー混戸乱	AC	4
スプラッシュハウス	AC	4
ハイジン	ST	4
スーパー麻雀P３	麻雀	4
アームキャンプ	体感	4
チョイスH.O	体感	5
ギャラクシーフォール	体感	4
パワードリトフ	体感	4

1989年

ゲーム名	ジャンル	人気度
R－ナイフ２	ST	5
スポーツバレーボール	SP	5
大号泣	ST	4
ヘルファイト	ST	4
ゴールデンバックス	格闘	4
ストライダーきみゅう	AC	4
電池を喰らう	AC	5
ファイナルファイター	格闘	5
スラットポイント	PZ	4
ボルフィード	TB	4
スーパースタジアム'89	SP	5
豆！豆！豆！	ST	5
香港２	PZ	5
ダンブルドラゴン２	格闘	4
ドカデン	TB	4
ワルキューリの伝説	AC	5
マリア88	ST	5
クイズカプトンワールド	TB	5
究極のロセロゲーム	TB	4
ガライアツ２	ST	5
ブロクシート	PZ	4
スーパーモナカGP	体感	5

ポイント Q&A

Q：人気度が５つ星なのに、客が見向きもしないゲームがあるのはなぜですか？
A：人気度は絶対なものではありません。客がプレイしてくれるかどうかは、流行や台の配置など、さまざまな要素がからんできます。まずは情報誌をマメにチェックして、流行になりそうなジャンルのゲームを購入し、台の配置を考えてみることが大切です。ただし、情報誌にもときどき「流行の読み違い」がありますが…。

店舗を順調に経営するための3大ポイント!!

店を経営するためには、まずなんといっても資金が重要。決算（毎月）で赤字になった場合、それ以降3カ月の間赤字が続くとゲームオーバーになってしまうので、資金には余裕を持って進めていきたい。この決算での支出項目は、人件費、電気代、家賃の3つで、最初は4台ぐらいの筐体と、3～4人のスタッフで乗り切っていこう。施設で必要なものは、両替機、自販機、そしてダストボックス。観葉植物は、資金に応じて買っていけばいい。ちなみに、自販機は客の再プレイをうながし、また客を入場させる効果があるぞ。

▼自販機などサービス面の施設も充実させないと、店の評価が上がらないのだ。

▲人件費はバカにならないがサービススタッフは少し多めに雇っておこう。

1◉1プレイ200円、難易度はノーマルがベスト!!

まず基板を筐体に入れたら、1プレイの料金を200円に設定しよう。100円のままではあまり収入が上がらないので、忘れずに設定しておくこと。この設定は基板を入れ替えても継続され、筐体を倉庫にしまわない限り有効だ。また難易度は、ノーマルが無難。難易度を上げると不満が上がるし、ゲーマーレベルの客しかこなくなるぞ。

◀普通は200円がベストだが、いざとなったら500円に値上げして稼ぐことも。

2◉人気作や新作は入口近くに設置

▶人気作を入口に置いて、行列ができるゲームセンターを目指せ。

発売されたばかりの新作や、長い間人気を保っているゲームは、店の入口近くに設置するといい。入口近くのゲームは客の注目を引くので、人気作なら行列ができるほどになるはずだ。また、人気が高くないゲームでも、入口付近に設置することで多少収入が上がるが、大きな期待はできない。人気作で確実に収入を上げよう。

3◉こまめに人気度をチェックしよう

簡易情報コマンドの星印は人気、数字は筐体の耐久度を表している。これはマメにチェックして、人気のないゲームは入れ替えていこう。またゲームスピードは最速にしないで、客がどのゲームに集まっているか、なるべく見ておくこと。星印の人気度が高くても、客がよりつかない場合は配置を変えてみよう。

◀自分が好きなゲームでも、人気度が落ちたら涙を飲んで入れ替えよう。

1990年

ゲーム名	ジャンル	人気度
あさってのジョー	SP	4
カダッス	AC	4
ガンフロメンティア	ST	5
コケムス	PZ	5
現状の狼2	AC	5
U.S.レイジー	ST	4
雷光	ST	5
麻雀ブルブルウォーズ2	麻雀	4
エドワードランデブー	AC	4
エイリアンストリーム	AC	4
スーパースタジアム'90	SP	4
キャメルアライ	TB	5
ガールズパニック	TB	5
区意図捕物劇	TB	5
スノーブラスターズ	AC	4
サテナと大冒険	TB	4
パロダイスだ!	ST	5
ムーンウォッカ	AC	4
19-41	ST	4
コケムス2	PZ	4
T.M.M.Tスーパー忍者	格闘	5
ドラゴンサイバー	ST	5
MT-12	ST	4
ファイヤーラップ2	体感	4
スペースズガン	体感	4
ソニックブラストサン	体感	4

1991年

ゲーム名	ジャンル	人気度
クイズ何国志	TB	4
出たな!ツインぶー	ST	5
ハチャメカファイター	ST	4
電牙	ST	5
ワンニャー3	AC	5
ストリームファイター2	格闘	5
キャプテンコマンダー	格闘	5
モシモギャング・ザ・ビデオ	ST	4
スポーツバレー'91	SP	4
ゼクセクシー	ST	5
メタルホワイト	ST	5
画廊神話	格闘	5
クイズ殿様の多望	TB	5
ドロップドロップ	PZ	5
クイーンオブドラゴンズ	AC	4
シルク	ST	4
ザ・チンプソンズ	AC	4
クイズでDO IDO!	TB	4
ファーストリゾート	ST	4
ファイナルマージャン	麻雀	4
スターブルブル	体感	5
スティールハンガー	体感	4

1992年

ゲーム名	ジャンル	人気度
R-ナイフLEO	ST	4
画廊神話2	格闘	5
モシモギャング・ザ・パズル	PZ	4
ストリームファイター2'	格闘	5
ファイナルスターフェイス	ST	4
ぴよぴよ	PZ	5
虎龍の拳	格闘	5
サンダーカバーコップス	格闘	4
カブトンワールド2	TB	4
キングオブザロンスカーズ2	格闘	5
グランドヒーローズ	格闘	5
所さんのま～じゃん	麻雀	4
独占王	SP	5
モータルバンデット	格闘	4
ウオークをながせ!	PZ	4
ゴールデンバックス2	格闘	4
電池を喰らう2	格闘	5
それいけポポロジー	プラ	4
バーチャルレーシング	体感	5
スティールハンガー2	体感	4
リーサルロンフォーサーズ	体感	4

1993年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ガールズパニック2	TB	5
Sストリームファイター2	格闘	5
イチゲン	ST	4
バットトリック'93	SP	4
スーパー麻雀P4	麻雀	5
画廊神話スペシャル	格闘	5
クイズ学門ノタタカイ	TB	4
スーパースタジアム'93	SP	4
レイヤーフォース	ST	4
グランドヒーローズ2	格闘	4
サムライスプライツ	格闘	4
ラッシュボマー	SP	4
香港3	PZ	5
スーパーコート	SP	5
デントアール	PZ	4
業血寺家族	格闘	4
天国エース	ST	5
バーチャルファイト	格闘	5
ファイターズヒストリア	格闘	4
雷光2	ST	5
スーチーロンスペシャル	麻雀	5
アクトランナーズ	体感	4
Z-DAY	プラ	4
リッチレーサー	体感	5
ジェラシックランド	体感	4
それいけポポロジー2	プラ	4
カンナナUSA	体感	5
早押しクイズ砲座決定権	TB	4

1994年

ゲーム名	ジャンル	人気度
X-TEN	格闘	5
極上パロダイス	ST	5
Sストリームファイター2X	格闘	5
ダンジョン&トロールズ	AC	4
石拳	格闘	4
パワードガイア	格闘	4
リングオブファイター'94	格闘	5
真サムライスプライツ	格闘	5
対戦おとしだま	PZ	5
バブルボブリン	PZ	4
クイズドレミミグランプリ	TB	5
ガライアツ外伝	ST	5
バーチャルファイト2	格闘	5
ヴァンタリア	格闘	4
ぴよぴよ通	PZ	5
虎龍の拳2	格闘	4
スーチーロン2	麻雀	5
エイリンvsプレデーター	格闘	4
サンバート	ST	4
業血寺家族2	格闘	4
スポーツバレー'94	SP	4
スタックコケムス	PZ	4
痛快ドンドン行進曲	格闘	4
グランドヒーローズ2JET	格闘	5
ギャンバレット	体感	4
サイバーコロラド	体感	4
ハイパーフィッシング	体感	4
バーチャルコップ	体感	5
リッチレーサー2	体感	4

1995年

ゲーム名	ジャンル	人気度
リングオブファイター'95	格闘	5
スーパースタジアム'95	SP	5
バーチャルストライカー	SP	5
グランドヒーローズPF	格闘	5
サイバーゴッツ	格闘	4
ステークスハンター	SP	4
バブルボブリン2	PZ	5
マーマルスーパーヒーロー	格闘	5
クイズドレミミグランプリ2	TB	4
サムライスプライツ3	格闘	5
トニックウイングス3	ST	4
対戦おとしだま学園	PZ	5
ナクコ・コレクション1	AC	4
スーパー麻雀P5	麻雀	5
鈍八	ST	4
画廊神話3	格闘	4
サイキックフィース	格闘	4
香港・万里の長城	PZ	4
ストリームファイター0	格闘	4
ツインぶーヤッホー!	ST	5
独占王3	SP	4
ヴァンタリアハンター	格闘	4
ファイテングハンターズ	格闘	5
マジカルジュエル	PZ	4
マッハプレイヤーズ	SP	4
ラストロマンス2	麻雀	4
ルンルンレーサー	体感	4
ハイパーフィッシング2	体感	4
セラ・ラリー	体感	5
タイルクライシス	体感	4
バーチャルオンド	体感	5
デイブレーサー	体感	4
バーチャルコップ2	体感	4

1996年

ゲーム名	ジャンル	人気度
クイズにじいろドリーム	TB	4
スーパースタジアム'96	SP	4
ステークスハンター2	SP	4
ストリームファイター0 2	格闘	5
石拳2	格闘	4
まじかるるーと告白大作戦	AC	4
サムライスプライツ天草登臨	格闘	4
ダイナサイト刑事	格闘	5
バーチャルファイト3	格闘	4
ライコウファイターズ	ST	4
RB画廊神話スペシャル	格闘	5
クイズドレミミグランプリ3	TB	4
進め!対戦おとしだま	PZ	4
悠久紅蓮棟	ST	5
デッドオアライフ	格闘	4
マジカルジュエル2	PZ	4
スーパー麻雀P6	麻雀	5
レイストリーム	ST	5
AOF虎龍の拳外伝	格闘	5
Xvsストリームファイター	格闘	5
リングオブファイター'96	格闘	5
ストリームファイターEX	格闘	5
石拳3	格闘	5
ぴよぴよSUN	PZ	5
スライムゴールEX	SP	5
ルンルンレーサー2	体感	4
ザ・ハウスオブザゲケット	体感	5
ドカバキチャンプ	プラ	5
ウエーブセンサー	体感	4
アクラジェット	体感	4
ルンルンサーファー	体感	4
ナゴヤウオーズ	体感	4

1997年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ボロっとファイター	格闘	4
クイズ・ユアエンジェル2	TB	4
ときどきスターロード	TB	4
侍心	格闘	4
努鉄ハ	ST	5
SHvsストリームファイター	格闘	5
マジカルジュエル3	PZ	4
ドロップレーサー	SP	4
公立ジャスティス学校	格闘	4
リングオブファイター'97	格闘	5
ヴァンタリアセイヴァー	格闘	5
月光の剣士	格闘	4
スーパー麻雀P7	麻雀	5
アブナイソチェック	プラ	4
汽車でGO!	体感	5
サヨナラハロン	体感	4
ラビットラバー	体感	4
バンドルチャンプ	プラ	4
ビックマニア	体感	5

1998年

ゲーム名	ジャンル	人気度
ストリームファイターEX2	格闘	5
ラストロマンス4	麻雀	5
ファイテングハンターズ2	格闘	4
クイズ・ユアエンジェル3	TB	5
香港 真的武勇伝	PZ	4
RB画廊神話2	格闘	4
デッドオアライフ++	格闘	4
リングオブファイター'98	格闘	5
ダイナサイト刑事2	格闘	4
ストリームファイター03	格闘	5
サイキックフィース2010	格闘	4
パチンコリアクション	麻雀	4
バーチャルオンド2	体感	5
セラララリー2	体感	4
タイルクライシス2	体感	4
バスハングラー	体感	5
汽車でGO!2	体感	5
ビックマニア2nd	体感	5
カンナナUSA2	体感	4

基本的には、人気度の高い基板を購入していけば、問題はないだろう。しかし、人気のあるゲームをそろえても、客の入りが悪い場合がある。そんなときは、情報誌を読んで参考にしたり、客が希望する基板に入れ替えてみよう。

ポイントQ&A

Q：店の評判を上げるにはどうしたらいいのですか？
A：お客様は神様です。とにかく客の要望をまめにチェックして、「○○を入れてほしい」という要望があれば、そのジャンルのゲームを置くようにしましょう。いくら格闘ブームだからといって、格闘ゲームばかりでは他の客層から不満が上がります。なるべく幅広い客層をキープしていけば、収入アップにつながります。

サウザンドアームズ

かわいい女の子とのデートにフニャフニャして、幼い頃に夢見たような冒険にワクワクして、先進の映像表現にドキドキして、楽しくも感動の物語にクスクス、ハラハラする。そんな胸のすくような楽しさがこの作品にはあふれています。年齢性別は問いません。資格も不要です。この冒険に、あなたも旅立ってみませんか？（賀）

女の子とのデートあり、波乱の冒険ありと、内容充実のRPG『サウザンドアームズ』。デート&マイスターシステム攻略で、君の冒険をバックアップ！

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶アトラス ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

デートスポットと魔法&必殺技の詳細リストを公開！

女の子とデートするには、まず女神像と話してデートしたい相手と2人きりになり、そのあとデートスポットに設定されている場所に移動する必要がある。けれども、人から教えてもらえるデートスポットはホンのひと握りだけ。ほとんどのデートスポットは、それぞれの町や村の特徴的な場所に目星をつけて、プレイヤー自身の手で探す必要があるのだ。そこで、まずはすべての町や村のデートスポットを特別に大公開！これで、デートできる場所を求めて歩き回ることはなくなるぞ。デートする場所でよろしく度のアップ率が変化することはないけれど、ムーディーなシチュエーションを想像してスポットにもこだわれば、デートイベントがさらに楽しくなることうけあいだ。ちなみに、あくまでデートにこだわりつつ、てっとり早くよろしく度を上げたいときはハトーバの「海沿いの道」が便利。女神像から徒歩2秒の場所にある。

▲意外と気づきにくいハトーバの「海沿いの道」。手軽にデートを楽しみたいならここ。

▲特殊デートスポットで、女の子の秘密に迫る深～い話を聞きだそう！

完全デートスポットリスト

場所名	デートスポット	町名	デートスポット
カント	大木の下(ミル)	マウントハンド	酒場
	地下のバー		コントロールルーム(マリオン)
ポイズビー(襲撃前)	マイスの部屋	シャラン	食べ物屋
	飛行場(ソディナ)		商店街
	食べ物屋A		バルコニー上
	食べ物屋B		バルコニー下
ポイズビー	飛行場(ソディナ)	ブルット	噴水前(カイリーン)
	食べ物屋A(キョウカ)		時計台前
	食べ物屋B		食べ物屋
ハトーバ	海沿いの道	ゾゾット	噴水前
	ハトーバ港		カジノA
	食べ物屋		カジノB
ラングード	食べ物屋		カジノC
	甲板右舷(パルマ)		カジノD
	甲板左舷	古代図書館	図書館入り口(ネルシャ)
	宴会所(ウィナ)		図書館(メータリア)

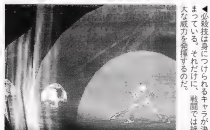
特殊デートスポットについて

デートスポットの中には、それぞれの女の子にとって「特別な場所」になっている特殊なスポットが存在する。表の中で後ろに女の子の名前が入っているスポットがそれだ。ここで女の子とのデートを成功させると、ほかのスポットでは聞くことのできない深～い話を聞くことができる。さっそくトライだ!!

◉必要な必殺技と魔法は必ず身につけよう

女の子の思いを込めて、武器を強力に鍛えることができるマイスターシステム。このとき、思いを込める女の子のよろしく度が上がっていると、新しい魔法や必殺技も身につけられる。下のリストは、よろしく度の高さに応じて身につけられる魔法と必殺技をまとめたものだ。必要な魔法と必殺技が対応している、よろしく度のレベルをチェックしておこう。リストの中で「※」のマークがついているものが必殺技で、後ろのカッコ内の名前は、その技を身につけられるキャラクターを示している。この表を参考にして、どのキャラのよろしく度をアップさせればよいか考えよう。

▲ガッツ系の魔法は、前衛のサポートに不可欠。後衛のキャラは必ず身につけよう。

▲必殺技は身につけられるキャラが決まっている。それだけに、戦闘では絶大な威力を発揮するのだ。

よろしく度に対応する魔法&必殺技リスト

キャラクター	よろしく度1	よろしく度2	よろしく度3	よろしく度4	よろしく度5	よろしく度6	よろしく度7	よろしく度8	よろしく度9	よろしく度10
ソディナ	ラクナ ※オーラソード(ムーザ)	ヒュン バリア	ジオン	ピカン ラクデル	ウォールバリア ポワン	ピカデル	ポワオール	なし	ピカマグナ	※アースクラッシャー(ウィナ)
ウィナ	ホノン ニャム	ポワン マイトガッツ	※ストームバインド(ムーザ)	ホノバース ラクナ	※ロックゲイザー(ウィナ)	※ダイナミックサイクロン(ムーザ)	ホノデル	なし	※トルネードボイス(ムーザ)	ホノゴイス
カイリーン	ヒュンデル	ヘナデクス ※ヒプノティ(カイリーン)	ラクデル テクスガッツ	セコンドガッツ	ポワデル	セコンドオール	ラクバース	なし	マドゲート	ヒュンゴイス
ネルシャ	ジオバース	ヘロマイト	エニィマイト	※ファッシネイション(カイリーン)	マジカル+1	※ヘッドバスター(ウィナ)	※烈火斬(ソウシ)	サモンエニシング ※ダマシー乱舞(カイリーン)	ジオゴイス	バスターマニトゥ
パルマ	なし	ワーラ	※オーラソード(ムーザ)	ピースクラフト	なし	ワーラデル	ダイナ	なし	ワラゴイス	リターンウォール
マリオン	ニャム	グル	なし	ラストミスト	なし	ニャムニャム	※ガイアストロウム(ウィナ)	メタモーション	なし	※必殺奥義逃げ切り(ソウシ)
キョウカ	※夢想林静刃(ソウシ)	モク	ワーラデル	なし	ポワオール	モクモク	※ラストメント(カイリーン)	ワラゴイス	なし	リフェイルセーフ
メータリア	ヒュンバース	ノロセコンド	ビリ	なし	なし	ミラーウォール	フェイルセーフ	なし	※不動羅山陣(ソウシ)	ブラックボイス ※ソウルキュア(カイリーン)
ミル	なし	ガードガッツ	なし	ヒョロガード	ジオデル	なし	キルフィメール	なし	なし	メタモーション

▲「※」のマークがない技は、すべてのキャラが身につけることができる。

ポイント Q&A

Q：最後までプレイしてエンディングを見たのですが、キャラのよろしく度によってエンディングが変化したりはしないのですか？

A：残念ながら、よろしく度の高いキャラによってエンディングが変わるということはありません。ヒロイン以外の女の子が好きな人はちょっぴり悲しいでしょうけど、そのぶんゲーム中のデートを楽しみましょう。気の早い話ですが、次回作があるのならすべての女の子にエンディングを用意してほしいところですね。

ウラワザデータベース

今年も新鮮なウラワザをめいっぱいお届けするですぅ～……って、表ではクリスマスソングが流れているし、やれやれ、もう年末進行で死にそ……げふっ…………。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報　G-POLICE

★全ステージのパスワード大公開！

以下に紹介するパスワードを入力すれば、全35Mission(以下、M-00と省略)を自由に選択できるぞ。M-03:「YMUFCKRI」。M-04:「GTOMUUSI」。M-05:「AKXAVQUI」。M-06:「CXTGABIA」。M-07:「SFNKCUYI」。M-08:「QOCJNBMA」。M-09:「YYWEOGNA」。M-10:「CVKFZOCJ」。M-11:「ORUAHROA」。M-12:「MWBEEZPA」。M-13:「STOPWSFJ」。M-14:「QIVGPUSA」。M-15:「QECHYTIJ」。M-16:「SVYNMHKJ」。M-17:「QEQXTKOJ」。M-18:「GBRSVXBB」。M-19:「OZMCJHFB」。M-20:「SZKJELXJ」。M-21:「GZWZIINB」。M-22:「EQMGVMPB」。M-23:「GHJNJARB」。M-24:「MSNNWWGK」。M-25:「WNIXOPUB」。M-26:「WTOLTIWB」。M-27:「OJIGOUAC」。M-28:「WTMBHBEC」。M-29:「KBRLDKXK」。M-30:「KHHZZEBL」。M-31:「CXAUUQFL」。M-32:「QSCWYRTC」。M-33:「AUWOLOJL」。M-34:「YUNQRUYC」。M-35:「OJGTGNBD」。

▲後半ステージはこんなにスゴイ……って画面暗いし、おまけに白黒。ディスク2なんて入れたことがないなんていう人は、とにかくお試しあれ。

◀画面右下に注目！　レベル35……ということは、いきなり最終ステージ!!　ただし、パスワードを使うと今までの戦績はクリアされてしまうので要注意！

編集部情報　アナザー・マインド

★スペシャルエンディング

人気AVG『アナザー・マインド』の２周目以降には、テレパス少女鈴との特殊なエンディングが用意されている。今回は、エンディングの出現条件を教えよう。①ゲーム本編を１度でもクリアしていること。②おちゃめ度が高いこと。③第６章で鈴とデートをしていること。④第８章で鈴を助けていること。⑤最終章で、桐原の問いに対して「鈴が好みだ」と答えること。以上５つの条件を満たせば、鈴とデートというハッピーエンドを迎えられるぞ。あえてくわしくは書かないけれど、１周目の展開にショックを受けた人には特に見てほしいエンディングだ。ちなみに、猫の体にアナザー・マインドしつつエンディングを迎えることもできるらしい。条件は謎だが、気になる人は試してみよう。

▶爆弾解除後。早くほかのメンバーと合流するよう瞳にツッコミを入れて鈴を呼ぼう。

LV50　ポポローグ

★ALLクリティカル

ゲームのみならず、ＴＶ放映でも大人気の『ポポローグ』に、奇妙なウラワザが見つかったぞ。ただし、本来の楽しみや、ゲームバランスを著しく損なう恐れがあるのだ。そこで、まだ買っていない、もしくはクリアしていないという人は、きれいさっぱり忘れて次のページでも読んでね(知らなくても損することはないですから……)。方法は至って簡単で、戦闘中、１Ｐ側のL2を押しながら攻撃するだけ。すると、攻撃はすべてクリティカルになってしまうのだ。ただし、押し続けていると敵からの攻撃までクリティカルになってしまうため、自分の攻撃が終わったらボタンを放すこと！

▲このとおりクリティカルヒット！だけど、ゲーム本来のおもしろさが減っちゃうかも

◀ボタンを放し忘れると、敵の攻撃までこのとおり。痛過ぎですぅ

LV50　悠久幻想曲ensemble

★ＭＰ無限＆所持金ＭＡＸ

根強い人気を誇る『悠久幻想曲』のコレクターズアイテム『～アンサンブル』のお得なウラワザを大公開！　１つ目は闘技場でＭＰを消費しない方法だ。まず、『２ndアルバム』で「猛ダッシュ」を修得したキャラクターデータをロードする。次に、戦闘中に「猛ダッシュ」を選択したら、棄権するかどうかの選択で「いいえ」を選ぶ。これで、ＭＰを消費することなく魔法が使えてしまうのだ！　２つ目は、いきなり所持金ＭＡＸ!?　未発表シナリオをプレイするときに、名前入力画面で「お」と入力して、とにかくイベントをクリアしよう。すると、所持金が999999ゴールドになっているぞ。２つのウラワザは何回でも入力できるので試してみよう。

◀このとおり、一瞬でアイテム完売！

◀「猛ダッシュ」さえあればＯＫ。ゲームバランス!?　まあ、自社モノですからご勘弁。

LV50　大戦略マスターコンバット

★隠しオプション

ストイックな戦略ＳＬＧ「大戦略マスターコンバット」の隠しオプションを教えちゃおう。㋜を押してタイトルメニューを表示させたら、カーソルを左上、右上、左下、右下、右上、左下、左上、右下の順に動かしてみよう(青枠の四隅まで正確に動かすこと)。入力が成功するとオプション画面が登場。ここでは、ＭＡＰやシナリオが選べるほか、ＢＧＭやＳＥを鑑賞できるぞ。さらに、総資金を自由に変更したり、ユニットの種類まで決められるのだ。これでまた一歩、オールクリアに近づいたね。

▶つい半月前に、某国が某国の爆撃に使ったトーネードも選べます。

編集部情報　もんすたあ★レース

★お得な情報

隠し情報を大公開！　レニーでクリアすると、ライバルのバッチが主人公の「もんすたあ☆レースおかわり」が遊べるぞ。また、クリア後に試練の塔の先にある洞窟に行くと、「伝説の老人」と勝負ができる。レニーで勝てば、モンスター「バラン」を入手。バッチで勝つと、おいしいアイテムが手に入る「開発者の島」へ行くことができるぞ。また、すべての草レースで記録を塗り替えると通行手形がもらえる。これをもってモリソンタウンの森にあるハシゴを降りると「捕獲広場」に行けるのだ。

◀最初のレースでしか入手できないモンスター。取り損ねても捕獲広場に行けばＯＫ！

LV50　ボンバーマン

★便利なパスワード集

さまざまなモードを詰め込んだ『ボンバーマン』のナイスなパスワードを教えちゃおう！　タイトル画面で「ノーマルゲーム」の「つづきから」を選択したら、以下に紹介するパスワードを入力してみよう。「56565656」はバトルゲーム初級で、「16161616」なら中級で、「49894989」だと上級で、トラップの位置が変化するぞ。また、「46224622」ではノーマルゲーム・アレンジバージョンのステージ１から、「10191019」ならステージ11から、「12221222」ならステージ21から、「26572657」ならステージ31から、「38793879」だとステージ41から始められるぞ。しかも、爆弾＆火力がＭＡＸというオイシイ状態なのだ。

◀ステージ開始数秒後の画面。いきなりこの威力で楽しめるぞ。

▲わかりにくいけど、トラップがいつもとは違う位置にあるのだ。

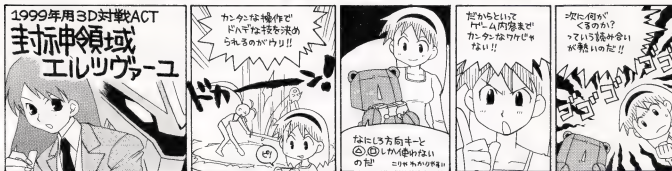
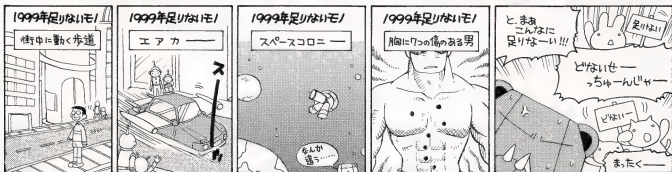
今月の採用者：LV50（4名）／福岡県　小笠原大輔くん＆愛知県　佐久間康幸くん、東京都　神無宿禰くん、東京都　前川修くん、兵庫県　沼田泰くん。

封神領域エルツヴァーユ

はじめて物語

『封神領域エルツヴァーユ』（以下『エルツ』）は、既存の作品とは比較できないほど派手な演出が楽しめる対戦ACT。同時に、初級者でも楽しめるいくつものオリジナルシステムを採用しているため、誰にでも遊べる爽快な作品になっているぞ！

カンタン操作で迫力バトル！剣と魔法と術と宇宙バトル その1

▲複雑なコマンドといっても「↓↓＋△」や「→＋△△」といったレベルなのです。

●新機軸3D対戦ACT『エルツ』、ユークスから登場

今作が自社ブランド第1弾となる新メーカー、ユークス。しかし、これまでにも『闘魂烈伝』シリーズ（発売はトミー）や『双界儀』（発売はスクウェア）といった話題作を手掛けてきた会社だけに、その実力は証明済み。さっそく、このゲームならではの魅力を考察してみましょう。『エルツ』の一番の特徴は、✚キーと2つのボタン（△と□）しか使わないというシンプルなシステムにあります。それでいて「↓↘→」や「→↓←」といったコマンドとも無縁なのですから、対戦ACTとして成り立っているのか不安に思う人も少なくないでしょう。でも、心配は無用です。視覚的な部分が目立っている『エルツ』ですが、ゲームシステム部分もそれに負けないほどよく考えられているからです。対戦ACTが得意な人はすぐにシステムを覚えてしまうでしょうし、苦手な人も練習用のモードで技を出しているうちに、わかってくるはずです。細かいシステムやテクニックは「PRACTICE」モード内に用意されている「TUTORIAL」でも紹介されていますから、最初に見ておくことをオススメします。必殺技や捕縛攻撃にはどれも派手な演出が用意されていますから、操作方法のチェックを兼ねていろんな技を出してみるといいでしょう。簡単な操作でここまで気持ちのいい演出が味わえるゲームなんて今までにありませんでしたから、きっと感動するはずです。もちろん、対戦ACTに欠かせない「読み合い」という要素もしっかり入っています。必殺技と派生必殺技、捕縛攻撃とステップ捕縛攻撃といったように、能力の異なる技を簡単に出し分けることができるので、初級者でも安心です。このあたりの細かいシステムは、P．56からの記事で紹介していますので、そちらもぜひ参照してください。

中・遠距離
飛び道具
△X3で3連射まで可能。

近距離
打撃
△1回で2連打撃になる。

間合いをつめて攻撃する。
一見攻めの技だが、防御されると、イタイ。
使いどころは、後述の滑空3連ぐらい。

敵との間合いによって、ジャンプの軌道、攻撃法が変化する。

●初級者にもやさしいゲームシステムを採用

技の“単位”が大きめに作られている点は、初級者にとってとてもうれしい配慮です。ほとんどの対戦ＡＣＴにはジャブや小足払いといったスキの小さい技が用意されています。これにより「技を組み合わせてコンボを作る」、「技と技のわずかな合間にジャブを出して割り込み、相手のラッシュを止める」、「小技を出して相手の反撃を誘い、スキができたところを攻撃する」といったことが楽しめるわけです。しかし、技の“単位”が小さいとそれだけ初級者と上級者の差も大きくなってしまいます。状況ごとに効果的な技をタイミングよく出すにはそれ相応の知識と技術が要求されるからです。ところが「エルツ」では、必殺技や捕縛攻撃はもちろん、通常技であっても出したあとに一定時間の“間”が入ります。相手がふっ飛んだり、技を出したあとの硬直時間が長かったりする関係で、攻防の流れが一度ストップする形になるのです（ただし演出面が優れていることもあり、コマンド入力を受け付けないただ見ているだけの時間があるにも関らず、試合の流れが途切れたようには感じません）。連続攻撃も可能ですが、その上限コンボ数はとても少なく設定されています。つまり、技は原則として単発で、それを出し終えるごとに仕切り直しが入るのだと考えてもらえばいいでしょう。あるいは「（ほかの作品でいうところの）必殺技だけで構成されている作品」といってもいいかもしれません。ほかの作品よりも注意すべき点、覚えるべき点が少ないのですから、昨今の対戦ＡＣＴについていけなかった人でも大丈夫。何も考えず、ただひたすら✚キーと㋐ボタンをガチャガチャ叩いているだけでも楽しめるほどです。使用ボタン数のことを含め、対戦ＡＣＴにこんな切り口があったのかと驚くでしょう。

▲「↓＋△」といった簡単なコマンドで、こんなに派手な技が出せるのです。

パワークリスタルのあるときに
←←＋△　超必殺技

近・中距離の間合いで炸裂する!!
破壊力は バツグン!

『エルツ』では
いかにして この技を
決めるかが 勝負の
カギなのだ!!

※パワークリスタル

ゲーム中△を押し続けると、ためることができる.
最大ストックは3つまで!

パワーアップ版
必殺技

各キャラによってコマンドの異なる必殺技.
パワークリスタルをひとつ消費する。

出がかりは無敵なので、うまく使えば、反撃に最適。

エルツその2
キャラ一覧

キャラの特徴と見どころな技コマンド
＋
パワーアップ版必殺技コマンド
＋
崩しのある必殺技コマンド

ダンザイバー

汎銀河辺境文明保護機構に属する神鏡衛（みかがみ・しょう）が変身した姿。パートナーのユリィを助けるため、イハドゥルカを追う。
●見た目が派手な技
［遠距離で↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［→＋△押しっぱなし、←＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［←＋△、←＋△△］

アルティ・アル・ラーゼル

イハドゥルカを倒すため、エリルを召喚した宮廷魔導師。エリルが自分とあまり年の変わらぬ少女であったことに衝撃を受け、自分が戦うことを決意する。
●見た目が派手な技
［遠距離で↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［←＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△］

天法院 慧矢

陰陽道の血筋を引く天法院一族。数年前、姉のように慕っていた女性が、ライとの戦いで魔刃シャハルに囚われてしまう。それ以来、彼を倒す力を欲する。
●見た目が派手な技
［中距離で↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［→＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△、→＋△△］

エリル・プローズ

寄生装甲ネフィルムを身につけて戦う傭兵少女。その実力はトップクラス。イハドゥルカを倒すためアルに召喚されたが、今は愛する彼のために戦っている。
●見た目が派手な技
［超必殺技］
●パワーアップ版の必殺技
［↑＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△、→＋△△］

姫野 翠

現役の女子高生にして、不韻流古式格闘術宗家の後継者。不韻流継承のためと称し、自ら実戦（ストリートファイト）を行なっている。
●見た目が派手な技
［背後から↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［→＋△押しっぱなし、←＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［←＋△、←＋△△］

斎月 セツナ

深闇に属するものから人々を守る「守護天使（ガーディー・エンジェル）」という役割を持つ中学生。意識体である「華麟（かりん）」を身に宿している。
●見た目が派手な技
［超必殺技］
●パワーアップ版の必殺技
［→＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△、→＋△△］

ガリィ・"バニッシュ" グレッグマン

星間を渡る、名の通ったバウンティ・ハンター。ただ、遂行方法の壮絶さや、気に入った仕事しか受けないという本人の性格から、仕事は少なめ。
●見た目が派手な技
［超必殺技］
●パワーアップ版の必殺技
［→＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△］

ランドウェル・レインリクス

西洋オカルトマニア。盗みに入ったアンティークショップで真紅の刀身、魔刃シャハルを手に入れてからというもの、人を殺す快感に目覚めた男。
●見た目が派手な技
［超必殺技］
●パワーアップ版の必殺技
［↑＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△］

幽　祢

外見は少女だが、人間でいえば1万年以上生きている超純粋生命体。いくつもの次元に複数の自分がいる「リア」を単一の存在にすることを目的とする悪の巫女。
●見た目が派手な技
「中距離で↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［↑＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△、→＋△△］

イハドゥルカ

いくつもの次元に同時存在する謎の生命体。イ・プラセェルと呼ばれる異世界に脅威を与えている"絶対存在"であることしかわかっていない。
●見た目が派手な技
［遠距離で↓＋△］
●パワーアップ版の必殺技
［↑＋△押しっぱなし］
●相手の体勢を崩せる必殺技
［→＋△、→＋△△］

エルツその3
特殊技

コンボらしいコンボが見当たらない『エルツ』にも特殊技として若干の連続技が存在する.

カンタン操作で迫力バトル！剣と魔法と術と
宇宙バトル
その3

●力の入ったキャラ設定や背景ストーリーにも注目！

「エルツ」はゲームシステムだけでなく、背景部分の設定もとても細かく作られています（この世界観をそのまま使ったAVGやRPGが簡単に作れそうなほどです）。対戦前後の会話シーンや次回予告まで用意されている「STORY」モードをプレイすれば、それを実感することができるでしょう。対戦ACTでありながら、ここまでTVドラマやTVアニメを意識した作品は今までありませんでした。キャラごとに用意されたタイトルロゴやイメージイラスト、そしてストーリー内容……ここまでこだわりまくったスタッフには脱帽するしかありません。もちろん、ゲーム内での演出も設定に合わせて作られています。たとえば、ステップ移動したり、態勢を崩されたりしたときに現れる残像。ふつうはそのキャラの姿をした残像になるのですが、意識体の「華麟」を身に宿しているセツナだけは残像がすべて「華麟」になります。また、ある程度のダメージを受けると慧矢やエリルの髪の毛がほつれたり、ダンザイバーのヘルメットが壊れて生身の頭部が露出したりと、演出面もお見事。エリルやセツナの超必殺技や翠の捕縛攻撃などでは、さりげなく分身も現れます。敵キャラと合わせて5体ものポリゴンキャラが同時に登場するところなどは、技術に定評のあるユークスならではの演出といっていいでしょう。それでいて演出が過剰にならないように配慮されてもいます。試しにダンザイバーの衛星軌道上からの攻撃（遠距離捕縛攻撃）を1ラウンド中に複数回出してみてください。2回目以降は前半部分の演出がなく、いきなりレーザーが敵を襲うシーンから表示されるはずです。対戦ACTとして不適切だと思われる部分（ゲームのテンポを崩しかねない部分）は、このようにうまく処理されているのです。こういった部分まで、しっかりと考えられているわけです。

▲技が決まったときのカメラアングルにも注目。アニメや映画のようです。

☆ ヒザつき攻撃

崩し効果のある必殺技を当てて、その後に滑空攻撃を入力。このときある程度敵との距離が離れていれば、ヒザつき攻撃となる。

カルッ

☆ 滑空3連

「浮かし」状態にある敵に向かって、→→＋△を入力。

決まれば連続技となる！

この2つを決めるにはそれなりにタイミングがムズカシイ!!

できなーい

さらに！

実はヒザつき攻撃が当たった場合、さらに滑空3連につなげられる!!

ビシ ベシ バシ

この連続攻撃が『エルツ』最大のコンボなので、とにかく使いこなせるようになろう！

PRACTICEモード（練習モード）で特訓あるのみ!!

このゲームはその他にも様々なモードが存在するがなかでもSTORYモードのデキはバッチリ!!!

普通対戦ゲームの物語はおまけ程度なモノが多いのだが…

本作のはもう「デジコミ」レベル！

キャラの魅力があふれてくるぞ!!

欠点は…カンタン操作がワザワイしてかやりこみ感がちといまいちな所！

オレのダンザイバーといった個人的なこだわり部分がシステムとして欲しかった!!

RPGモードとか育成モード 武器交換 グラフィックチェンジなど……

まあでもこの系統のハチャメチャな世界観を持ったゲームとしてはとてつもなくまとまっている！

宇宙刑事VS魔法使いと聞いてワクワクしたんはまよわず買いだ!!

●こんな『エルツ』もプレイしてみたい！

最後に、今作に対する要望と、次回作（ぜひ出してもらいたいものです）への希望を書いていきましょう。せっかく魅力的な設定があるのにキャラのイメージイラストがもうひとつ生き生きとしていなかったり、ポリゴンキャラのスタイルが似通っていたり（女性キャラの足の太さにもガッカリ）するのはもったいない気がします。「STORY」モードにはあれだけのドラマが盛り込まれているのですから。ある意味では「システムよりもキャラに対する思い入れのほうが強い対戦ACT」といえる作品だけに、もう少しキャラの魅力が表に出てくれば、そういった部分での評価も高まることでしょう。ゲームをやり込んだ人へのごほうびが少ないのも気になります。『エルツ』は家庭用の対戦ACTだけに、友だちと戦うよりもCOM相手に戦うことのほうが多いはず。ならば、自宅でゲームをやり込むための動機づけというか、目標があってもよかったように思うのです。ふつうの対戦ACTならば「難しいコンボを自在に出せるように練習する」こと自体がそれに当てはまります。やり込む（練習する）ことでごほうびを得る（テクニックを身につける）わけです。しかし、このゲームではシステム的にそういうことができません。それでも、別のごほうびは用意できたはず。例えば「必殺技が増える（それをプレイヤーが自由に選択できる）」とか「武器やコスチュームを変更できる」とか「特定の敵に勝つことで技の演出が派手になる（威力は変わらなくてもいい）」といった要素があれば、プレイヤーそれぞれが「ぼくだけのダンザイバー」を作れて、キャラに対する思い入れもさらに深まったと思うのです。まあここまで良くまとまっているゲームに難癖つけているようでナンですが……（笑）。

▲『エルツ』でも特定の条件を満たすことで3Pカラーを使えるようになります。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール　[illegible]業界に、ガス溶接の必要性を強く感じる先生にファンレターを！

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

新年1発目の電撃コラムです！ 今年もみなさまの知的好奇心を満たせるようなステキなコラムをお送りします。新年なのでマジメ。

★キミのハートも溶接しちゃうよ♡

前回は「ゲーム業界に就職するにはガス溶接をマスターすることが有効」というお話でした。みんな、ちゃんと実践しているかな？　それはさておき「ゲームの絵描きさん」になりたいチビッコのみんなにうれしいお知らせです。これからゲームメーカーの「入社試験のひみつ」をムッチリドッキリバッチリ教えちゃうよ！　今回は書類選考のお話。

絵描きさん志望だと、履歴書と共に作品の提出を求められると思っておいてよいでしょう。過去の作品でもＯＫな場合もあれば、規定に沿って新しく描かなければならない場合もあります。どちらにしても、最も自信のある作品を提出しましょう！　このときに自信のない作品を見せる必要はないのです。１年かけて描いても、ヨガのポーズで描いても、半分眠りながら描いても、それが二度と描けないくらいの会心の作だったとしても、いわなければ絶対にバレません。「アタシはいつもこんな絵を描いてるのヨ」とばかりに、めいいっぱいハッタリましょう！　その結果、入社してから困ることになりますが、そのときは血の涙を流して乗り切ってください。

また、製作過程がバレないからといって、お母さんに描いてもらったり、画材が自由だからとミカン汁で描いてあぶり出しにするのはやめた方がよいでしょう。そのほか、全長10メートルを超えるような立体作品は会社の中に入りませんし、臓物などのナマモノを使用すると選考中にくさってしまうおそれがあります。そこにあるだけで選考委員にイヤ～な印象を与えかねない作品は、避けておいた方が無難です。

なお、早くも書類選考の段階で不合格になってしまった場合は、さっさと次の候補にあたってみるのが賢明です。このときに備え、私のように普段からトリ頭になっておくとショックからすばやく立ち直ることができます。ゲームメーカーはほかにもたくさんあるのです。過ぎ去ったことはすぐに忘れてしまいましょう！

書類選考にパスしたら、次はいよいよ現地での試験です。それは次回のお話ですよ～。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 [illegible]もの。なかなか忘れるものではないってことがよくわかりました。もっと行こうっと。

★岩崎啓真版『ＦＦ』シリーズの歴史・前編

そろそろＴＶでＣＭも流れるようになってきた『ファイナルファンタジーVIII』。日本を代表するＲＰＧシリーズの１つであるということには、異論がないところだろう。

といっても、この『ＦＦ』シリーズが、実は日本の家庭用ゲームの世界では、『ドラクエ』『ゼルダ』などと並んで、ほぼ10年の歴史を誇る最古に近いＲＰＧシリーズであるとか、シリーズにはいくつかの転換点があったといったことを知らないＰＳのユーザーも既に多いのではなかろうか？（過去の作品の中でＰＳ版第１弾となった『VII』が最も多く売れていることが、その証拠になるだろう）

ということで、今回はこの『ＦＦ』シリーズについて、僕なりに考えていることをまとめてみたいと思う。

さて、最近でこそ『ＦＦ』シリーズは『ＦＦタクティクス』なんてＳ・ＲＰＧがあったり、『エアガイツ』なんて『VII』のキャラクターが参戦する対戦格闘があったりするけれど、つい３年前までは『ＦＦ』と言えば、今回発売されるような『ＦＦ？（？は数字）』というＲＰＧしかなかったわけだ。

では、ここでシリーズのそれぞれの作品が、どのハードで発売されてきたのか、まとめておこう。『(Ｉ)』〜『III』がＦＣ、『IV』〜『VI』がＳＦＣ、そして『VII』『VIII』がＰＳと、実に３機種にもわたって発売されてきている。先に挙げた外伝的な作品は別として、ＲＰＧ本編の特徴を簡単に述べると、まず、毎回のように新しいシステムが採用されている。中でもハードの変わり目となった『IV』『VII』には、それぞれのハードの特性を生かした非常に画期的かつ斬新なシステムが新採用されていた。

以前、ＦＣ時代には「シナリオの『ドラクエ』、システムの『ＦＦ』」なんていわれ方もしたぐらい、『ＦＦ』シリーズは、大作ＲＰＧではほかに例がないくらい、新しいシステムの採用に積極的であることが多い。

例えば、今ではごく平凡なシステムである「ボタンを押すと自動的に話をしたり、調べたりしてくれる」。このシステムは日本のメジャーなＲＰＧでは『III』で初めて採用されたものだ。プレイアビリティ（プレイしやすさ）が飛躍的に向上したことはいうまでもない。また、ショップでの複数個の同時購入、アイテムを一覧表示して簡単に並べ換える、メニューの一番上で✚キーを上に入れるとカーソルが一番下に移動するなど、細かいながらも『ＦＦ』が初めて採用したシステムは枚挙にいとまがない。

これを、もう一方の代表的なＲＰＧである『ドラクエ』と比較するとおもしろい。『ドラクエ』はどちらかというと、ある意味、保守的なＲＰＧで「ある新しいシステムが一般的とみなされるほど普及しなければ採用しない」のが暗黙のルールになっている。その代わり『ドラクエ』は、あまりほかでは見ない、章立てで１本のシナリオをプレイする『IV』、主人公に行動の自由があまりなく、シナリオの下準備をやらせる『Ｖ』の序盤など、シナリオの構成や内容面で毎度のように新しい試みにチャレンジしている。

まさに「シナリオの『ドラクエ』」、「システムの『ＦＦ』」というわけだ。

むろん、この「システム」には、いろいろなものがある。その中でも、特に大きな影響をほかのＲＰＧに与え、なおかつ『ＦＦ』の特徴になっている「戦闘システム」をシリーズを通して見ていくことにしよう。『ＦＦ』の戦闘システムは『(Ｉ)』〜『VI』を通して「サイドビュー」だった。この方法は実は日本(というか『ＦＦ』オリジナルのもので、発表当時は海外のＲＰＧにも例のない斬新なものだった。実は、このシステムは対面型(『ドラクエ』のように敵が前に表示され、基本的には自分が見えない形式）の戦闘を横から見るようにしただけなのだが、この簡単な（最初は差別化のために思いついたと予想される）アイデアが、その後の『ＦＦ』を決定づけることとなった。

というのも、敵も自分も画面の上に表示されるので、すべての攻撃、すべての魔法をグラフィックで表現することになったのだ。これは当然、大変な手間（と容量）がかかるわけだが、また反面、対面型では難しい様々な効果——例えば召喚魔法・非常にハデな魔法のエフェクト、特殊な攻撃（ジャンプなど）を表現することが比較的簡単にできる。

いい換えれば、実は柔軟にいろいろなことを表現することができるシステムで、新しいものを組み込むことが簡単だったのだ。これは偶然だったのかもしれないが、キャラも全員見えることが前提になっているので、ＰＳなどのポリゴンマシンに移行するとき「カメラアングルを付けることで以前のイメージと離れず、ポリゴン化することが簡単」というメリットも生まれた。これがどれだけ大きな影響を与えたのかはいわずもがなだろう。逆に『ドラクエVII』の戦闘表現に興味を呼び起こされるくらいだ。

さて、このＦＦを特徴づけるサイドビュー（と、その派生型）の戦闘だが、これまたシリーズを通して見ると、大きな転換点があった。それが「アクティブタイムバトル」（ＡＴＢ）だ。初登場は『IV』だが、『IV』以前の戦闘と『IV』以後の戦闘は、まったく別物であるといってもいいくらいだ。

この基本的なアイディアは非常に簡単なものだ。「ＡＴＢ」以前は、一部の特殊なＳＬＧなどを除けば、戦闘は素早さによってコマンド受付の順番が変わる程度で、１ターンの間に１キャラは１回しかコマンドを実行できないのが普通だった。その構造を「ＡＴＢ」は捨てて、すばやさをリアルタイムに計算していくことで、本当にすばやいキャラはターンという概念を超えて、何度でも行動ができるようになる。これが基本的なアイデアだったのだが、『IV』で初登場したこれは、実にすばらしい方法だった。というのも、この方法は「行動そのもの」に実際に行動するまでの時間を割り振ることができるために魔法の詠唱時間（実際に魔法が発動するまでの時間）を入れることができる（強力な魔法に使用ＭＰ以外の制限がつけられる）とか、「相手のすばやさを下げる魔法・自分のすばやさを上げる魔法」にケタ違いに大きな意味を持たせることができる、さらには時間のかかる魔法や攻撃を使用するデメリット（その間に攻撃を受ける）など、時間という新たな軸を戦闘に取り込んで、バラエティ豊かな戦闘が実現したのだ。

まあ、当然いいことだけではなく、戦闘が場当たり的なプレイになりやすいとか、一人のキャラが行動不能になった瞬間、連鎖的に行動不能にされることが多く、逆転が難しい、指先が鈍い人は不利、といった問題も発生したのだが、これらは注意深く調整すれば避けられる問題なので、得られるメリットと比較すれば小さな問題といえる。

このように『IV』以降、サイドビューとＡＴＢは、『ＦＦ』最大の特徴ともいえるものになり、改良と洗練を繰り返して、もう多くの人が『武蔵伝』に同梱された体験版などで実際にプレイしてみた、２月（11日）に発売される『VIII』の戦闘にたどり着いたわけだ。

と、システム面の話を、ホンの少し突っ込もうかというところで、残念ながら、紙数が尽きてしまった。『ＦＦ』についての話題は次回もこのまま続けようと思います。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール
『ときメモ』優美役でおなじみの[illegible]を持つ[illegible]なので、ＲＣＧはバッチリ！　ミニシアター情報もバッチリです(笑)。

★今年は「うさぎのごとく、かめのごとく」

新年明けましておめでとうございますっ！　今年は〝うさぎのごとく、かめのごとく〟。時には走り、時にはのぉ〜んびりと……そしてもちろんマルチな展開でいきますよ!!　どうぞ暖かいご声援をヨロシクです。

さて、今年の春頃には『ときめきメモリアル』のゲームやアニメビデオなどが発売になるらしい！　というウワサ。『旅立ちの詩』に関しては前号でちょっとだけ触れましたけど……アニメビデオの方は、今の時点では実は早乙女優美を演じる私でさえも「？」なので、乞うご期待ってカンジです。もうちょっとお待ちを！　そのときがやって来たら、ちゃんとレポートしますので、お楽しみに〜。

私、昨年もたくさんの映画を見ましたが、

イラスト／よしきくりん

年末にかけ込みセーフで見たとっておきのステキな映画をここにご紹介します。銀座にあるミニシアター……ワリとこじんまりとした映画館……で上映されていた「落下する夕方」。奇妙な男女の三角関係の中で透明感あふれる女性の生き方を描いた作品。主演は原田知世、共演に渡部篤郎、菅野美穂、国生さゆり、中井貴一……と、個人的に好きな俳優陣が出演していました。この映画のテーマは〝ブルー〟。至るところにこだわりの青色がたくさん出てきます。空、藍色の織物、風鈴、アイスキャンディ、プール……そのどれもがこちらに強烈な印象を持って訴えかけてきます。とにかく、映画全体のトーンやゆったりとした時間の流れ方、美しい風景に至るまでひさしぶりに食い入るように見ちゃいましたよ。まさに風が吹き抜けるような映画……そんな感じでした。この作品を上映していたミニシアターは、そんなにメジャーじゃないけど、なかなか見どころのある映画が見られるのでたまに訪れています。もちろん今年も要チェック!!　'99年もたくさんのステキな映画に出会えますように……。

さぁ、今年初のゲームレポートは『ビートマニア』の第２弾！　あい変わらずターンテーブル付きの専用コントローラでメチャクチャ(！)カッチョイイ「バラード」にハマっています。N.Y.マンハッタンの夜景を見ながらこの〝Soulful〟なサウンドで『ビートマニア』したいものです。それもカクテルなんぞを片手に……えっ？　そんなのはガラじゃないって⁉　それよりも酔っぱらってうまくビートに乗れない……(笑)。

今年も数々の楽しいゲームレポートをお届けしますよ〜!!　みなさん、どうぞお楽しみにしてくださいね。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 プロフィール
アメリカに移住後初めて迎えるクリスマスの前日に愛娘へのプレゼントを買い忘れ、当日におもちゃ屋を駆け巡るも、すべて休業の憂き目にあった、元本誌副編(おまぬけ？)。

イラスト／山師

★アメリカのＴＶゲーム関連の現状と年末商戦のゆくえ

ＴＶゲームは別名コンシューマー（消費者）機とも呼ばれます。今回は、我々がもっとも消費者として活躍するクリスマス時期の売り場のレポートを交えつつ、その辺について日米の違いを見てみましょう。

アメリカ人のゲーマー・ジェームスくんに聞いてみたんですが、彼らがゲームソフトを買うときは、モノによって店を選ぶといいます。発売したてのゲームはＴＶゲーム専門店で一番早く手に入るので、早く遊びたいならちょっと高くてもそこで買う。発売後しばらく経ったタイトルは、ゲームソフトを扱う量販店で安売りになってから買う。あと、日本製のゲームを輸入販売する店にインターネットで注文する場合もあるそうで、アメリカのマニア層では(どの機種でも)、アメリカで売られていない日本製ゲームソフトをプレイするのは半ば常識になっているようです。

実際に私がいくつかの店頭で見たところでは、やはり人気のタイトルはあっという間に売り切れて、次の入荷がいつになるのかわからないという感じ。例えば、Ｎ64『ゼルダ』などは、こちらでも大人気で、クリスマス前にはそこら中走り回っても買えずに嘆くお父さんがたくさんいたそうです。

アメリカでの現在の機種別の勢力図は、正確なところはわからないけど、売り場の面積と売れ残り状況から判断して、ＰＳが１位でＮ６４が２位、３位がカラーを合わせたゲームボーイという感じ。任天堂は両方合わせるとかなりの売り場面積を占有しつつ、両機種で徹底して低年齢層をターゲットに展開していて、ある程度の年齢以上のゲームユーザーは無視していると思えるほど。ただし、それらのユーザーがすべてＰＳに行くかというと、アメリカにはＰＣ（パソコン）ゲームという、ＴＶゲームの強敵がいるので、話は簡単ではないのです（この話は次回以降に）。

低年齢層に的を絞るＮ64は多くの量販店で約130ドル(税別)とＰＳとまったく同じ価格で本体を売っていますが、カートリッジの原価が高いせいか、ソフトがＰＳに比べて平均で10〜15ドルくらい高いため、やや苦戦していた模様。ＰＳは『ゼルダ』のような目玉ソフトがないにしてはコンスタントに売れていたようです。

ジャンル的には、ＳＰＧと格闘、ＡＣＴ、ＲＣＧが目立ち、ＲＰＧ、ＡＶＧ、ＳＬＧは少なく、美少女系はまったくなし。美少女系に関してはいずれじっくりと考察します。

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール [illegible]の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせです。

★「1999年という年への展望」を見る

みなさん、明けましておめでとうございます。ついに1900年代最後の年、1999年に突入しました。いろいろな意味で今年は区切りの年になりそうですね。なんてったってＤＰＳが100号となる年ですし(拍手！)、ゲーム業界もハード・ソフト共に大きなターニングポイント（変換点）となる年でしょう。

今回は予定を変更して、1999年という年についてあれこれ考えながら、今年のゲーム業界の展望についてお話しましょう。まあ、本当の意味での世紀末は来年の2000年ですし、カレンダーの数字の並びがどう変わろうと、これまでと同じ日常の連続であることに変わりはありません。

しかし、現在生きている人のほぼすべてが1900年代に生まれ、育ってきていることを考えると、単なる数字のケタの変わり目と割り切れないものがあるような感じがしますね。社会学的にみても「世紀末現象」というのがあるそうで、革新的な動きが鈍って懐古趣味（レトロブーム）に走る傾向があるようです。経済も停滞しがちで、昨今の世界的不況もその影響があるのかもしれません。18世紀末、19世紀末にも同様の傾向がみられたそうです。

やはり慣れ親しんだ環境が大きく変わってしまうのでは、という表面には出ない不安感があるんでしょう。年号を書くのに「00」っていうのは慣れるまで相当違和感がありそうですしね。

現実問題としてはパソコンの「2000年問題」の期限の年となります。一部では「99」という数字でも誤動作を起こす危険性のあるプログラムもあるようです。これは「99」を終了命令等のコードとして使っていたプログラムがあったためです。業務用のものにはけっこうポピュラーに使われていましたから、思わぬところでトラブルが出るかもしれませんね。

しかし、最先端技術の象徴のようなコンピュータが、こんな簡単な原因で世界的大問題になるとは……まあ、人間のやってることですからねえ。

私が子供の頃は、1999年というと大きな宇宙ステーションができていて、月面や火星には基地やスペースコロニーがあって、もう２年もすれば木星あたりに有人飛行をしているハズなんですが、現実はだいぶ遅れていますね。まあ、大国が軍備競争にお金を使わずに、今回の宇宙ステーションみたいに協力体制で宇宙開発を進めていれば、近いセンはいったと思うのですが……。しかし、いざ協力体制ができたら、こんどはお金がないっていうのも、シャレになりませんね。

30年前の作品ですが、映画でも有名なアーサー・Ｃ・クラークの『2001年 宇宙の旅』というＳＦ小説があります。ここでは米ソが冷戦を早々と終結して、協力して宇宙開発を進めると2001年頃にはこうなるって見通しで設定がされているんですが、この人の先見性はすごいものがあるなあと感心させられます。コンピュータについてはほぼ読み通りの進化をしていますので、もうＨＡＬが完成しているのかもしれません（マニア以外の方、わからなくてごめんなさい）。

■私にはクラーク氏ほどの先見性はありませんが(苦笑)、今年のゲーム業界の動向予想にいきましょう。まずみなさんが一番気になるのは「ＰＳの次期モデルがどうなるか」でしょう。現時点での情報を総合すると、早くても来春以降という線が濃厚です。すなわち今年がＰＳソフトが一番成熟する年になりそうです。まあ、ライバルの動向によっては早まる可能性もありますが、市場のシェアをイッキに変化させるのは難しそうです。

ドリームキャストはキラーソフト（本体購入を決意させるソフト）を連発できるかどうか、そして新機能をどこまで活用できるかがポイントとなります。ハードウェアの性能、そして可能性という点ではさすがに飛び抜けていますが、カンジンのソフトがいまだに従来のソフトの延長線上から脱却できていない点が気になります。

しかし、ほかのＯＳとの互換性や通信の能力をフル活用してくると、まったく新しいジャンルのゲームを提案してくる可能性がありますね。ＰＳのユーザーを切り崩すのではなく、どうやって新しいユーザー層を作り出すかがポイントとなるでしょう。

ニンテンドウ64は、ＲＯＭカートリッジでのソフト供給という点がネックになっていますね。新しいメディアの投入がどうなるのかがポイントでしょう。『ゼルダ』がカートリッジで発売になったのを残念に思っている人は多いと思うのですが……。

現時点でもキャラクター人気等に支えられて、低年齢層ではかなり健闘していますので、きっかけさえあれば大ブレイクできる底力は持っています。64ＤＤが予定通り登場していれば、勢力図は大きく変わっていたかもしれません。

なにしろ「ブームは女・子供から」というセオリーもありますので、女性や低年齢層の支持というのは軽視できません。だって彼女や子供に「買ってぇ〜！」っていわれたら、男は弱いですものね(笑)。

あと、今年ブレイクしそうなのが携帯型ゲーム機ですね。ポケステのような拡張型も、発展が楽しみです。また、一人勝ちとなっているゲームボーイＶＳ新規参入組の熱い戦いも見られそうです。

■なんにしても今年はゲームファンにとっては何かと楽しみな年になりそうですね。みなさんのパワーで世紀末も不況も吹き飛ばしましょう！

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

奴隷 DOREI PS

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよお店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も許してくれるＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か描いて、あて先明記でポストに入れるだけ！

新年あけましておめでとうございますとか、ございますじゃないとか。今年も楽しいゲームがバンバン出るといいなぁ。これは読者様全員の夢と希望のファンタジーなのです！

奴隷 DORENO PS

絶対合格！　今日からオレはコレまで以上に熱く燃える受験戦士になるのだ！　ＰＳ本体もゲームソフトもガムテープでグルグル巻きにして押入れに封印した。これで超集中して勉強に向かえるはずだ。カリカリカリ……えっと……Pa、Pa、Page……あ、ページと言えば電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんだよなぁ……っていかんいかん。せっかくの集中力をなにムダに使ってるんだオレは。単語覚えなきゃ。あ、ハガキって英語で……。

今年は千九百九十九年！　花も嵐も世紀末！　来るね

きっと来るよね　何かか　でないとガッカリだ、あ、ても致命傷受けるようなダメージもヤダなぁ

▲大阪府　柳休人さん：別れと出会い。いい思い出が出来るといいですね。

▲宮城県　蒼月あるえさん：前作のデータは継承できますからねぇ……。

▲埼玉県　睦月琳華さん：大事ですよね。ＢＧＭ。欠かせません。

▲富山県　藤沢直弥さん：苦手でも……愛があればどうにか……なりません？

▲北海道　広瀬小秋人さん：描きたいから描く。っていうのは大事です。

▲大阪府　南山亜美由さん：大変なんですよ。お年玉。子供がいいですよ。

▲岐阜県　みなさん：そうですよね。中古買うなって言われても。

▲大分県　英桃さん：かなりセットするのが大変そうです。巻き巻き。

▲京都府　檜月子さん：ＳＳ版はアクセスとかも速かったですから。

▲北海道　春新さん：熊命はカッコヨスギです。惚れますね。

▲大阪府　琉雄弥さん：石ですからね。子供が。悲しいお話です。

▲富山県　布施唯華さん：ゲーム自体は『トバル』っぽいんです。

▲東京都　渡会永二さん：『ＦＦⅦ』キャラファンならイケマスよね。

◀東京都　スティーブンさん：節操ないですから。本当に。まあ、でないとあのメンバーのリーダー的存在にはなれませんね。絶対。みんなワガママすぎ。

▲奈良県　ひろたかまつこさん：…色男っていうのが前提な気がします。

▲三重県　乙坂君比古さん：大変でしょうね。続編のプレッシャー。

▲長野県　朱理さん：難しいですよね。結構。前作と違って。

◀愛媛県　如月二月さん：キャラ設定がチャンとしてますから。ヨーヨ！……高い。

▲長野県　叶生さん：そういえばそうなんですよね。三角関係。

▲大阪府　水上陽平さん：編集部ではなぜエアリスがいない派が多いです。

▲東京都　ハー子さん：お話もいいんですよ。戦記物としても。

「ゲーム、というかオタク系の趣味を持っている人は異性にもてないっていうイメージがあるじゃないですか。これは本当なんでしょうか？　最近は女子のゲームユーザーも増えていることだし、男女比率はソレなりにアレだと思うんですけど……実際のところどうなんでしょう？」神奈川県　ニャンジルさん：

確かに、ひと昔前にはそういうイメージがありましたが……最近はそうでもないようです。男女比も変わってきましたし。ただ……異性にもてないのではなく、異性に興味がない、縁がない＝外見にこだわらない、交際費より趣味代の方が大事って人は相変わらず多いみたいです。まあ、趣味は、異性にもてたいから始めることの多い体育会系の趣味（サーフィン、スキー、テニス、例外としてバンド演奏も含まれる）と、資格などの自分のステータスを上げる文化系の趣味（読書、各種習い事）、そして自分が楽しければソレで良いオタク系の趣味の３つに分類されます（大体）。中でもオタク系の趣味は個人参加可能、苦しみよりも楽しみの方が遥かに多いため（大抵そんなに練習をしなくていい）、非常にはまりやすく抜けにくいジャンルなワケです。さらに！　ゲーム、パソコン、アニメ、マンガと、大抵続けていくのにお金がかかります。大きな出費はラケット、シューズなどの初期出費だけで済むテニスとは趣味としての質が違うわけです。趣味にお金がかかるとどうしても異性に対して反応が鈍りがち。これはしょうがないでしょう。反比例してますから。さらに相乗効果で、若いうちから１人遊びにはまってしまうと、人つき合いや会話の仕方の経験値が上がらない→さらに人とつき合いづらくなる→異性ともつき合いにくくなる、といった分かりやすい展開になりがち。異性にまったく関心なし！　っていうのが寂しい人は、普段からキョロキョロと世間を見回す努力が必要だと思います。

「ゲームセンターでのルールって分かりにくいと思いませんか？　マジで怒ってリアルファイトを挑んでくるヤツもいるし。強引な連チャンはダメとか、ちゃんと壁とかに書いておいてくれればいいのに」山形県　黒石ゲル：

その辺のルールはそのゲームセンターごとに違うみたいですが、リアルファイトは…。ねえ。対戦格闘なんかでカッコイイのは、１本取った後、相手が下手だなと思ったら、２本目はちゃんと相手の練習に付き合ってあげる余裕のある人。上のハガキの答えにあるように、ゲーム＝孤独な趣味になりがちですから、こういうところから友だちができるのもステキなコトでしょう。

ロボコン0点な人

ORIGINAL

やっとこさPSを購入。でもこの時期２万弱は痛い。（ほ）

ＰＳ買いました。『幻想水滸伝Ⅱ』のために買いました。良かった良かった。これでＰＳ難民脱出ですね。それはともかく『幻想水滸伝Ⅱ』は楽しいですねぇ～。前作ではカミーユ、テンガアール、ロッテ、メグあたりをごひいきにしてたんですが（すげー偏ってる）、何人かは再登場しているようで嬉しい。で、いきなりネタに詰まりました。実は、一度ここでノドネーム１本つぶして延々女性キャラに関する話を書いたのだが、先走りし過ぎて自主没。ああ、せっかく久々に書き始めたらキリがないネタだったのに。しょうがないので前作の話。『Ⅱ』で読みこんだ前作のデータは、仲間も少なくレベルも低い。一番レベルが高いのは主人公を除けばたぶんカミーユでしょう　仲間に入れて以来、可能な限りパーティに入れていたから。その後２回目のプレイでやり込んだけど、そのときはグレッグミンスター突入前。やりなおすのが面倒なので、結局最初のヨワヨワなデータを取りこみました。おかげでフリックもビクトールもほとんどボーナスついてません。でもまぁ、あいつとかこいつとか出て来るからいいかぁ。次号ではその辺の話もできればいいなぁ。

▲神奈川県　小池舞子さん：ありますよね。そういうの。

▲長野県　珠州明良さん：かなり青春でっす。バババンバンバンバン。

▲愛知県　ばんちょすさん：大変です。強力なの多いですから。

す。自分で買おうとまで思ってます。文章の流れを読めば分かると思いますが、取り合えずファンなら楽しめる…かどうかは分からないけど、少なくともコレクターズアイテムとして持っておく価値はあるのではないかな。封を切らずに飾っとくとか（笑）それにしても、思いを文章にするのってやっぱり難しいです。所詮私は二流のヘッポコライターなんですかね。まぁいいや。それにしても、こういうとき、奴隷のコーナーって便利ですね。失敗したかなと思ったとき、フォローができるから。『ＧＴＯ』のレビューも、最初からココで書けば良かったね。ほかにも色々レビューしてますが、『ＧＴＯ』以外は言いたいことを伝えられたかなと思っているのでどうぞ参考にして下さいな。最近は実際にレビュー　することが多くなってきたので、なかなか大変です。毎号やってる人ってつくずくスゴイなと思います（ほ）

楽しいよね、『Ⅱ』人間ドラマがいい感じです（魔）

奴隷 DORENO PS

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。次の決算大決定！　なんと２月26日発売の100号！　ラストスパート、ガンバって下さい。ハガキ送ってね！

久しぶりの勝手にレビューコーナー。今回のお題は「大運動会ＧＴＯ」です。このゲーム、ゲームとしての出来はシャレにならないくらいアレですが、全体的なノリやキャラクター性については、個人的には極めて好意的に受け止めています。そこで前号の私のレビューを読んで見ましょう。歯切れの悪い文章になってますね。あらためて読んで見ると、かなり言葉が足りなかったかなと反省してます。中でも「ＦＦⅦ」のチョコボレースの方が遥かに面白く感じられた」と、いうのはシステム的なものを客観的に見ての場合であり、個人的にはチョコボレースより「ＧＴＯ」の方が遥かに楽しかったです。本当は愛情表現のつもりでちょっと乱暴な言葉を使ったんだけど、なんか本になって読んでみたらどうにも後味が悪い文章だけの文章になっちゃってますね。重ねていいますが、私はこの「ＧＴＯ」は個人的に気に入っていいでしょう。きっと。新年です。（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

電撃ＰＳ創刊当時から働いてたバイトのＳくんがついに辞めるそうで。うっとおしいことも多々あったが（笑）、嫌いじゃなかったよ、オレは。面と向かっては言えないけど。（中）

'99年1発目っつーことで、またよろしくお願いします。もっとも、これを書いてるのは年末ド真ん中なんで、新年を迎えるどころか仕事を迎撃するのに精一杯なんだけど。早くも弾切れ寸前でグッタリ。

ま、年の最初といえば、抱負なんかを語るのが基本かな。でも、せっぱ詰まらないと動かない、目先のことの処理でいっぱいいっぱいのトコロテン抜きのようなオレなんで、当面何しよっかな、くらいのことしか思いつかない。不景気の風が直撃したらこっぱみじんだな。いいけどね。いや、よくない。

当面の最重要課題はというと、原付免許取りたいッスよ。自動車とか二輪を取る時間とカネはないんで、原付。ひさびさに勉強みたいなことをしたが、脳細胞がなまりきってて、すぐ熱暴走しちまう。こりゃしばらくかかるかもねぇ。あと、誰も守ってないようなルールを覚えるのって、スゲーいやなんですけど。「踏切では一時停止しろ」だぁ？　高橋名人の「ゲームは１日１時間」並みに守られとらん。

で、その次の課題は、「あずきちゃん」のビデオを全巻買うこと。衛星放送でやってたなんて最近知ったんですよ。近いうちに某アニメショップに行く用事があるんで、手に入れるのは問題ないかな。しかし肝心のビデオデッキがないんだよなぁ（笑）。

あとは『トゥルーラブストーリー２』を買えば、今年のスタートはバッチリ……って、こんなんでいいのでしょうか？　いいけどね。いや、よくない。

▲兵庫県　瀬戸狼さん：着物系はもう。グッときますよね。

▲？県　？さん：普通って……なんでしょうねぇ。考えさせられます。

▲兵庫県　プルプルさん：外国の女優さんはそういう人ばかりですよね。

▲京都府　矢江サクラさん：小学校の先生とかが天職なんでしょうか？

▲静岡県　桜華あきらさん：改造学ランって高いんですよねぇ。

▲岐阜県　ユウイさん：こういうコダワリが大事なんですよね。

▲東京都　太陽神さん：ウサギ年。当然、ウサギの天下。なすがまま。

▲東京都　亀屋江森さん：落ち込みますねぇ。それは。ガックシ。

▲英国　吉良さん：評判は……ソレほどではないです。本編もアレですし。

▲長野県　叶生さん：中身はそう変わらないようです。持ってるならＯＫ。

まんが　風上旬（あるんじゃないでしょうか…アレだけリアルなんだから）

▲山梨県　委員長Ｙさん：編集の中川さんがメインライターです。

▲神奈川県　朝影礼都さん：ミネッサの衣装がステキです。Ｈで。

▲新潟県　らえるさん：この姉妹の衣装もかなりＨなんですよね。

▲栃木県　マルガリータさん：謎多いゲームです。イラストは○なんですが。

★★ゲームライター講座★★

「ライターさんの趣味で多いのは？」東京都　カントリーラクベルさん：

やはり、マンガ、アニメは外せません。それ以外だと…もう多種多様。オーディオ、カラオケ、楽器、風俗（大人だし・笑）。あまり出来ないけど、テニス、スキー、キャンプなんていうのもアリ。

◀北海道　高崎カンナさん：というか……なに？　コレって感じです。面影ナシです。

▲京都府　シゲさん：メロメロになっても大丈夫。何度もやりましょう。

▲岩手県　瀬田戒里さん：回復魔法有効ですよね。がんがんかけないと。

▲和歌山県　太一さん：かなりリッパに小悪魔ですからね。

▲宮城県　蘭丸さん：ヴィンセントも変身しますからね。

▲京都府　矢江サクラさん：勇者の義務を果たしてる人激増中。

▲三重県　東本夕夜さん：シケモクがいい味出てます。リーダー。

▲埼玉県　小島要さん：発表ないですよねぇ。情報が欲しいですよね。

▲神奈川県　想あたみさん：ＥＤイロイロで楽しめますよね。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。**「プリクラＱ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　**「カラオケＧＯ」**かなりちゃんと募集中（笑）。

▲北海道　ころーにゃさん：年の功。かなわないです。

◀東京都　山師＆Ｓ・風雅さん：合作で楽しい投稿ライフ。同趣味の友はイケマスよね。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：いいゲームになるといいですよね。キャラＯＫですから。

▲長崎県　ひびき華音さん：徐々に明らかになる真相。２月は大変です！

秋葉原にコトブキヤができて、これで大手ガレキメーカーが3社。あとは、ウェーブとムサシヤがくればコンプリートか？　ってなくらいに凄いことになってますね。石丸とヤマギワへ行ってＡＶ機器を見て、ソフトワンとダイナでＬＤ、ＤＶＤを探して、サトームセンとソフマップでゲーム＆エロゲーをチェックして、メッセでエロ同人を眺めて、ボークスと海洋堂でガレキとドールを物色して……と、定期チェックを始めたらキリないやん。ホントに。まぁ最近は、精神的に余裕がないんで、じっくり見てられないんですけれどね。ふぅ。　(ち)

まんが／田中まさし（売ってたんですね・キャノかモノで支給されちゃったんですね）・イラスト／NDO

ランキング発表

530：山師
505：週末の怪人
495：のぶすけ
445：ごぢうり
440：RATA
435：水鶏
400：TOMY
395：むにゃん
390：東本夕夜、雛瀬ユキ
385：矢渡
380：はせがわ皐仁
375：柴田恭子
360：祥人
355：小見幸子
335：ねこ香織
330：雨宮五月、湖山たみ
　：田中将司、パー子
320：佐伯まさめ、ちったん
315：クラゲ2号、リンチンチン
305：卵月渉
300：如月二月

●295：スティーブン、太一、●285：卯月レイヤ、都賀行宏、●280：紅月朽葉、暮新、Ｓ・風雅、ＮＡＫＯ、●275：みなみ流水、●265：日向ラジヲ、●260：走馬あづみ、●250：とりお、●245：いわきゆーし、昭直利、●230：哀原斑、有栖川恭、いちがやまみ、彩軌彼方、ホルヲ、●220：真宮まゆ、●215：仲十泉、●210：北原健光、セト、水上陽平、山口27号、櫻璃、●205：宮崎あさみ、楽柚、●200：広瀬川秋人、めもるん、●190：えんぜるぼーい、えんぢまる、くめた夏緒、●185：いふじこう、香月りん、想あたみ、檀月子、フォレスト、●180：綾千、如月龍牙、十槻久也、深野樹里、藤神哉也、遊佐サルサ、●175：布施唯華、●170：樹宮匡平、鵲鴉、●165：ともの、眠るカバ、パグ12匹、ユズコ、●160：浅薙柚椰、小林恭介、●155：小島要、谷川蛍雪、ユドウフ

◀大阪府　雨宮五月さん：心が亡くならないように。大切にですね。

◀山梨県　チキ犬の友さん：いいなづきです。ポケステ、灰色は？

◀宮崎県　えぶえぶさん：幸せですよね。思いっきり。

▲神奈川県　MEGA-DOGさん：つきたてとかは特に危険です。

▲神奈川県　池田彩重さん：男ですよね。バリバリに。

▲香川県　のえるさん：何でも書いて下さい。どんどん書いて下さい。

▲埼玉県　卯月レイヤさん：虫眼鏡で見すぎも危険です。

▲千葉県　鬼猪口鋼さん：ミツウラ……芸のない人ですね。

▲東京都　卯月渉さん：頑張らないとですね。ファイトなのです。

▲京都府　ナオコさん：眠れませんよね。踊る白い人影。

▲埼玉県　卯月レイヤさん：確認も大事ですよ。ゲームは後でも。

◀愛知県　藤原友佳さん：ちびうさファンに失礼ですよ(笑)！

▲兵庫県　紅月日向さん：臭くなるんですよね。スゴク。

▲兵庫県　瀬戸狼さん：可能性は低くても努力は重要です。

▲東京都　上空よーこさん：人前では振れませんけど(笑)。

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは1月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。何とか帝国騎士団を退け、しばらくの休息の後……さらなるレベルアップを求めて新たな旅に出た。

「来るっ！」

ローディンが小さく呟く。ボクとキューはほとんど同時に左右に展開していた。ボクがローディンを庇うように、キューはそのボクを庇うように。

ボクラのパーティには根本的に足らないモノがある。文字通り、剣となり盾となる、戦士系の仲間がいないのだ。本格的な戦闘時にはキューは剣化しちゃうし、ボクは操術士、ローディンは魔獣使い。術の強引な使用でこれまで何とか切り抜けてきたし、今後もなんとかするつもりだけど……。まあ、普通、操術士は面と向かって戦士と対峙しない。一流の戦士と一対一での直接戦闘なんて、＝死を意味するのだ。実際ボクも、こないだのカジャラーン帝国騎士との戦いで、右腕に傷を負わされている（とんでもなくレベルアップしたハズなのに……)。圧倒的なスピードで間合いを詰め、その技で的確な攻撃を繰り出し、力で直接息の根を止める。さらに冒険者のパーティの場合、術士を護る盾にもなる。

と、まあそんな感じで、冒険に必要不可欠な仲間のいないボクたちはお互いの貧弱な肉体と術でどうにかするしかない。

「御主人様、戻ります」

シュッ……キューが剣化する。多分正しい選択だろう。なんというか、さっきから高レベルの重圧（プレッシャー）が迫ってくる。

「そういえばちょっと知られちゃったから、狙われるかもって大賢者が言ってたっけ」

京都府　西郷ストロームさん：

◀石川県　更人黙夜さん：何が来るんでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

DVDを購入したのでソフトラインナップが増えてくれるのはうれしいけど、LDで揃えちゃった作品がリリースされると気分複雑、財布爆発です。この号が出ている頃には、「ナデシコ」と「ウテナ」を買ってウヒャウヒャしているでしょうが、世の中そんなに甘くないですな。　(犬)

パイオニアのＤＶＤ化が早いと思う今日この頃。ＬＤが安いからといって買うと、１カ月後にイタタなニュースが届いちゃいます。とくに洋画は危険度高し。ちょいと様子見するのが最近のソフト購入法ですね。で、パイオニアじゃないけど、またあのタイトルがやってくれました。……「レイアース」。もぉ～どうにでもしてくれ！　ってな脱力感で気力が－50億。メディアが小さいからって、１章～２章すべてボックスで出すことないじゃん（涙）。落ち込みが激しいので『ＴＯＰ』の「こぼれ落ちる時の雫」を聴いて元気回復。「夢は終わらない」って書け！　と突っ込まれそうですが、サブタイトルのほうが好きなんです。ええ。カラオケで歌いたいくらい。ってことは、通算４台めのＰＳ買っちゃったってバレバレ。さて今回は何ヶ月保つでしょうか。我ながら楽しみです。ちなみに、いちばん長生きしたＰＳくんは２台めの「清音」でした。名前が付くと愛着心が沸くという良い見本ですね。シールが「くっついた」ので清音だったという噂も。間違っても自分で貼りませんよ、もったいない（苦笑）。さ～て、４台めの命名はどうしようかな。え～とねぇ……コダック。だきしめコダック買ったもんで（笑）。いや、待てよ？　すぐ壊れそうだからやめよう。叩かないと動かなそうだし。

前回の「犬くんプレゼント交換会のお誘い」に続き第2弾!!

★痛いですね～ドリームキャスト★

魔さんってば、いきなり「原稿くれ～」ってせかすから……んもぉ。早い男は嫌われるんですよ（謎）。さて、ポケットステーションの発売が延びてＤＣにとっては願ったり叶ったりな展開だったのに、ＰowerＶＲ２の歩留まりが悪いとは皮肉ですね。こればかりは人手じゃどうしようもないし、湯川常務がいくらイイ人でも解決できない問題です。イブの夜中に、某番組でワイン呑んでる場合じゃないッスよ！湯川常務！　ＮＥＣまでリアカー引っぱらんと（笑）。14日（今号発売日）までに量産できそうもないので、オレが狙ってる『ラリー２』と『戦国ＴＵＲＢ』は楽に買えそうです。とくに後者は……ニヤリ。ダメっぽくて我慢できません！　もう普通のゲームじゃ満足できないのよ。オレって。ところで『～ＴＵＲＢ』はＶＧＡ対応なのかな？　じつはＶＧＡボックスって、対応、非対応ソフトがあるんですよ。しかも、専門誌の誌面にデータとして載っていないうえに、現場の自分たちでさえ把握しきれていない状況だから困ったっちゃんです。でも悪いのはオレかもしれない。去年届いたＶＧＡボックスの試作機を試せないという状況に、責任を感じています。オレのセレクター待ちなんですよね。いや、ほんと急がんと。ＤＣを分解して、ＶＧＡボックス要らず（改造して本体から出力）にしようかと画策しているのですが、どうも自分の趣味が先走るダメな傾向にあるんですよ……。いやはや、困ったちゃんはオレか。ちなみに、ＶＧＡ出力化の改造は簡単です。ココで教えたくてたまらないのですが、さすがにヤバそうなので某改造誌に掲載されるのを待ちましょう（笑）。投稿者はオレじゃないっすよ。念のため。

「犬くん魔王氏より原稿のしめ切り伝えられるの忘れられた事件」発生!!　そんな訳で今回の原稿はなんと2時間UP(泣)ス〜。

毎回このペースで原稿上げてよ。

だったけれど（ただ個人的にはアレはムックとしては非常によく出来てると思っている）そうそう、本以外にも文具系のグッズ、ラジオトフマと最近は結構広く展開しているようですね　ここのところ情報収集をサボっていたので全然知らなかったのですが、それでもまだ、知名度は高くはないんだなぁ。やはり気にはなっていても、発売されてずいぶん経つからもういいか的な気分で見送っている人が多いのではないだろうか。となると、ベスト版が発売されたとき盛り上がってくれるかもしれない。ＰＳ初の「本編よりベスト版の方が売れてしまったゲーム」を目指して見るのもいいかも？　って、今思い出したけど、たしか前例があったような気がするな　まぁいいや。攻略本によれば、続編のほかに外伝も進んでいるとか　やっぱ雑誌で盛り上げるならこっちですかね。この辺は実際、情報が出るまで待ちましょうか。(ほ)

すまん　最終しめ切りを伝え忘れてたね　マンて　(魔)

本当に期待してる？　ねえねえ　(魔)

『ブランディッシュ４』が発売されたので買ってみたら、何のことはない、『ＶＴ』のＷＩＮ版だった。でもキャラ増えてるし、もう内容を忘れたので買ってみた。遊んでたら、やっぱり面白い。このシリーズって『２』『３』と尻すぼみに評判が落ちて行ったのであまり盛り上がっていませんが、『ＶＴ』は本当にいいゲームだと思います。個人的にはシリーズで一番好きです。今度の『４』では『ＶＴ』で２番目に好きだったメルメラーダで遊べるようになってるし（一番は当然クレール）。絶対お勧めです。　(ほ)

「特に声優ファンと言うわけでもないんですが、声に弱いです、オレ。コレまで付き合った娘は全てルックスよりも声。大事ですよ。すごく。しゃべり方とかが可愛いと会話も弾みますし。何よりも、Hなことするときに興奮度倍増です(笑)。特に前の彼女と一時期疑ってたのがテレホンS○Xっちゅーんですか？　電話で話してHな気分になるヤツ(笑)。もう……特にその娘は声優さん系の声だったんでまさに絵のないエロビデオ。ドキドキです。DPSどを読んでる若者も将来試してみれ」北海道　6ツ葉クローバーさん：

光栄改めコーエーから出た「東京魔人学園」の攻略本。なんかものスゴイものになってますね。選択による変化から感情度の変化まで、ここまでやったらもう血も出ないほどの攻略が書かれてある。描き下ろしイラストもあるし、初期設定画も満載で資料性も高いし、学園案内といった遊び心もあるし。さすがに2200円もするだけある。とりあえず攻略本に関してはもうコレ以上のモノはできないでしょう。そういや使えないと評判の角　の攻略本は、現在探してもない状況で、すっかりレア化しているとか。まぁ役には立たないけどレアだから持っておこうとか、そういう状況になっている噂を聞いたのだがどうなんでしょう。私は買ったけど捨てたですよ。残しておけば良かったかな。まぁ攻略本として見れば、コーエーが最初に出した（角○のと同じ時期に出た版型のデカイやつ）本も使えない度では似たりよったり

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト69はコヒミタヤミキの空中楼閣都市への侵入です。大陸のほぼ全ての村をネットワークに組み込んだギルドですが、まだまだ手の及ばない場所が存在します。ギルド加入を拒絶するだけなら、クエストが発生することはないのですが、今回のコヒミタヤミキと呼ばれる都市国家は、ギルド排除を掲げ、テロ活動に出ると宣言しました。既に近隣の村がいくつか、無差別テロの犠牲となっています。ギルドはその卑劣なやり方に直接行動で対抗することを決定しましたが、敵都市国家の情報があまりに少ないため、最終的な決断を下せないでいるようです。敵都市に侵入し、各種情報を入手後、無事帰還して下さい。選択は次の3つ。①侵入経路から最終目標まで、街の地図を作成する。②軍事拠点に奇襲をかける。③術的防御レベルの確認。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（97号）発売日の1月29日（消印有効)。あて先は「DPSど69」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の100号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第97号　1月29日発売号：第92号発表
第98号　2月12日発売号：第94号発表
第100号　2月26日発売号：第95号発表

今回のあて先は「DPSど69」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは91号募集分の発表

▲岡山県　のぶすけさん：何が起こっても不思議じゃないですけど。大丈夫。

▲大阪府　昭直利さん：そりゃもうメロメロノヌプヌプノズボズボ。

まんが／埼玉県　卯月レイヤ（カ、コイイです　ナゼか聞かれるとアレですけど、カ、コイイです！）・イラスト／C次郎

▲鳥取県　ねこ香織さん：歯はお金かかってしょうがないですよね。厳しいです。

▲埼玉県　ちょこぐまさん：大人との戦い…ガンバリましょう。負けないように。

◀静岡県　仙都さん：ストーリーも大人向けですしね。テーマ重いし。

▲千葉県　ちったんさん：いたたまれませんねぇ……それは。奥クン点。

▲愛知県　あゆみさん：ガンバって資格ゲットです！やる気さえあれば大丈夫！

◀北海道　TOMYさん：続いて欲しいですよね。さすが裏ヒロインなのです。

▲秋田県　ぞうさん：かなり倒したい敵でしょう。邪魔ですって。絶対。

▲東京都　亀屋江森さん：歌攻撃＝中身はジャイアンというウワサも。

▲徳島県　浅薙柚椰さん：続編はどうなんでしょうねぇ？　新しい情報……まだ出ません。欲しいですよね。シナリオしっかりしたの。

◀東京都　スティーブンさん：バカは放っておくに限るでしょう。気になりはじめると……止まりません。

◀北海道　暮新さん：どんな気分なんでしょう。ナイショですか。変な気分……。ナイショですか。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。中高生にはうらやましかったりうらやましくなかったりのHネタです。そうですね。声は大事ですよね。最初にドキドキする要素ですからね。今後もその線でガンバって下さい。

よく考えてみたら、12月に移植ではなくオリジナルで、人間が主役の本格派ＲＰＧは「幻想Ⅱ」しかないことに気がつきました。『玉繭』とか『マール』もいいんだけど、ちょっと「この1本」って感じじゃないんだよなぁ。『エリー』はＳＬＧだし。しかも難しいし。そんなわけで当然のようにはまってます。シナリオ面では『ゼノギアス』に並ぶ、1998年の名作だと思います（まだ終わってないからアレだけど）。なんといってもオウランがいいです。メロメロ。個人的に戦闘中のポーズで使用キャラ決めるんで。マイクロトフもいい感じ。（魔）

「オレの」ここが重要！

まんがか 斉藤和衛 1行らの回線ある。 芸能人者...

Nights of Knights

クエストナンバー66発表 91号募集分

今回募集のクエスト66は大陸東部の街、フランネルデュラルへの奇襲作戦でした。妖魔に完全制圧された街。その奪回には多大な犠牲を伴うことになりました。かろうじて、勝利は得ましたが、ギルド予想を遥かに上回る被害に、今回のクエストの難易度の高さがうかがえます。奮闘したのはMVPを輩出した第2軍・雷鹿隊。戦闘ではなく義勇軍救出を目的としたためか、比較的被害も少なかったようです。妖魔は単体の強さよりも、単純に数が多かったようです。

MVP

▶三重県　真白るいさん：今回は比較的ガンバる人の多かったに選択2を選んだのが、勝因でしょう。他の選択はかなり悲しい結果になっています。怖いモノに対しての度胸が人の百倍っていうものすごく多そうに見えて、実は曖昧な表現がなかなかステキです。怖いモノ知らずで向こう見ずなんでしょうか？　杖で？　術士が？　スゴイです。

◀宮城県　フォレストさん：「ワンピース」いいですよね。展開にドキドキです。

◀石川県　吏人黙夜さん：イロイロできますからね。このゲーム　時間かかりますが

◀埼玉県　卯月レイヤさん：ガンバればアッという間なのです。

▲岐阜県　みなさん：その辺がステキなところなのです（笑）。

◀兵庫県　雛瀬ユキさん：相手にされてないのでしょう

◀大阪府　クラゲ2号さん：ダウジングは当たらないときも……。

◀神奈川県　仲十泉さん：困りましたねぇ……分裂するお姉さん。

◀神奈川県　嵯峨宮さん：泣きっぱなしの兄ちゃんが不幸で……。

◀福井県　渚のくろうさぎさん：聖職者用の剣ってあるんですよね。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：現地の子供はカワイイけどかなり足手まといっぽいです。

◀新潟県　らえるさん：超美形ハーレムはロマーンですからね。

◀大阪府　水上陽平さん：ものすごく取り憑かれてそうです。

◀宮城県　蘭丸さん：性転換してもその男が好きなんですねぇ。

◀千葉県　明石知子さん：幸せはいつくるんでしょうか？

◀神奈川県　仲十泉さん：なんというか正統派ヒロインです。

◀埼玉県　日高梢さん：楽しげなホモ。ラブラブです。

◀徳島県　長尾叶矢さん：恨んでも仕方のない現実。

◀東京都　瀬都葵となさん：差別されなくて良かったです。

◀長野県　朱理さん：アルティメットウェポンは怖いでしょう。

◀岡山県　藤本芯さん：もう恥ずかしいけどつい見ちゃう系です。

◀宮城県　楓来らみーさん：いいですね。マイペース。ムダで。

◀福岡県　とりおさん：夢の世界は怖いことも多いと思われます。

◀長野県　ＭＩＫＵとＲＡＮさん：本体を見れるのはやられるときですか？

◀埼玉県　白河勇魚さん：トカゲをあげようと思ったんですよね。

◀鳥取県　ねこ香織さん：ウサギマーケットステキですね。

◀静岡県　ごとちさん：みんな行けばいいのに……っていうのはなしですね。

◀神奈川県　蓮野広都さん：その情熱でアタックを仕掛ければ！

◀神奈川県　ユドウフさん：カワイイですねぇ。男なら……憧れです。

◀埼玉県　行世結希さん：やっぱり、犬も考えるわけです。

◀大阪府　三輪活嗣さん：2重人格は変わり目が怖いですから。

も関わらず、未だに映画を見れてないので、本当かどうかは判りません。大めに見て下さい。次は……あ、インターネットを使用した多人数同時プレイ可能ＲＰＧ、ウルティマオンライン・セカンドエイジやっと始めました。パソコンもちゃんと設定したしね。で、これがスゲー楽しいです。オレはこういうチマチマと画面をクリックして数値が少しづつ上がっていくような半分クソゲーに近いパソコンＲＰＧが大好きだったんだなぁと、実感しました。とりあえず、動物虐と手当と、木こりのスキルにポイントを振ってＷａｋｏｋｕのｙｅｗの村（？）に登場。あとはひたすら木を切ってカの数値上げて、大工のスキルで宝箱作って……のくり返し。最初は犬に殺されそうになるのでどうしようもないです。とりあえず、木を切ってるだけでも楽しいのでいい感じです。猫のキミヒロお供にクリック中。（魔）

ついに1999年ですな。実に感慨深いものです。何が起こっても不思議の無い今年、ウチらはきっとまた忙殺半殺しの1年に違いないなと確信してます。きっと。で、年末年始のお休みは『ピカ』と『久遠』と『ＴＯＰ』『ＺＥＲＯ３』でゆっくり楽しむつもり（現在の予定）なのですが、実際どうなったのでしょう。溜まったゲームに嫌気が差して、ただダラダラと過ごしたに違いないとも予測されるのですがね。そういえば、観てないＬＤとかも、もったいないから観ちゃわないといかんね。せっかく買ったんだし。（ち）

前号で「なかなか風邪を引きにくい」と書いたら、年末に思いっきり引いてしまいました（笑）。やはり疲れているときは油断してはいけないですねぇ。去年の6月ぐらいにもよりにもよって、日曜に高熱を出してしまい、買い置きの薬はないわ、薬局&病院は閉まっているわ、つらくて買い物にも行けないわで、一人暮らしの寂しさをたっぷり味わいました……。みなさんも風邪には十分気をつけましょう……。ちなみに、今家には買い置きの薬がちゃんとあります。ただし、賞味期限（？）が切れていなければ……（恐）。（う）

超不定期コラム・「オレと「ピカチュウげんきでちゅう」・第3回ちょっとやった編：ちょっと仲良くなりました。が、彼はシャイなのかなかなかなついてくれません。頭悪いし。しょせんネズミ。脳味噌小さいのだね。かわいいなぁ（バカ）。「コラム終了：えっと、最近の判明した新事実。仕事中（う）と「踊る大捜査線 ザ ムービー」のCFを見ていたときのこと。（魔）「青島死んじゃうのかなぁ」、（う）「このCFだと死ぬよな。絶対」、（魔）「でもユースケも生きてたし」、（う）「アレっすな、青島は死んで、ロボットになって湾岸署に帰ってくるっスな」、（魔）「うひゃ～ソレはスゴイ。まあ、刑事と言えばロボットだしね。ロボット刑事Kとか（ってソレだけな気もするが）」、（う）「で、最後、記憶を取り戻して終わり」、（魔）「うむ。それはまとまるねロボコップノリで」……ということになりました。ちなみに2人とも仕事が大忙しでかなり昔からの湾岸署ファンに

▲北海道 哲-PAYさん：爪がヨーヨーのように動くんでしょうか？

▲北海道 ころーにゃさん：報われない悲しい運命なのですね……。

▲静岡県 えんぜるぽーいさん：全殺し。ハデに決めてやるって感じです。

▲北海道 TOMYさん：高くてもいいじゃないですかねぇ。

▲青森県 アメ屋ジョージさん：語尾がダスっていうのは〇。

▲東京都 祥人さん：ジャイアン的破壊力なのです。

▲埼玉県 十槻久也さん：判らないでしょうねぇ。人間はムチャクチャだから。

▲佐賀県 さばとま菊理さん：家賃取り立ての旅にしては厳しいですねぇ。

▲東京都 水都花鈴さん：手相見せて下さいって人いますよね。駅前とかに。

▲京都府 矢江サクラさん：これまた少年同士。最近の流行。

▲神奈川県 十五夜皐月さん：気まぐれなのですね。

▲京都府 茉坂柊平さん：レンズは入ってないんですね。

◀静岡県 仙都さん：かなりカワイイ村です。賢くなくてステキ。

◀和歌山県 太一さん：仲良ならいいんじゃないんでしょうか？ 危険？

◀静岡県 彪虎さん：そうすれば外れませんからね。トホホ。強引です。

▲茨城県 高永かつきさん：店主はしっかりしないとです。

▲滋賀県 ごぢうりさん：ボディコン衣装がステキです。

▲埼玉県 蒼月紗矢さん：耐えきれなくなりますからね。

◀大分県 英桃さん：いいですね。戦士よりもパン。何かカッコイイです。

◀長野県 叶生さん：たくましくなるでしょうねぇ。思いっきり。モリモリ。

◀神奈川県 MEGA-DOGさん：刃物＝鉄系なんだから叩けば痛いです。きっと。

▲山形県 みるく1号さん：思いっきり赤毛です。

▲大阪府 昭直利さん：本格派の電波系。手からも出ますか？

▲神奈川県 鶏肉さん：ぼーっとそのままでいられたら。

◀福岡県 いちがやまみさん：人間と年齢構造が違いますからねぇ。長生き。

◀茨城県 小見幸子さん：行動起こさないとダメですよね。幾ら先読めても……。

◀東京都 とるとるさん：さん……まで名前ですか？ どういう親なんでしょう？

▲東京都 スティーブンさん：お姉さんがステキなのですね。

▲茨城県 小見幸子さん：気にしなくても惚れません。

▲新潟県 梶野吉丸さん：どうしょうもないですからね。

◀山口県 剣塔也さん：だからホモは……(笑)。しかもひねくれたホモ。

◀大阪府 雨宮五月さん：鉄球って一つ20～30キロありそうです。

◀東京都 藤神哉也さん：役立つように使えばバッチリですよ。ね。

▲京都府 ゆず21号さん：改心できるなら妖魔でないような。

▲茨城県 夏初月さん：殴っちゃダメでしょう。

▲新潟県 ハチさん：なぜ三女なんでしょう？ 同級生？

まんが 千葉県 C・かるき（最初やりますよね PSは逆にます、フタを開けてから電源カトがいいようです）

◀宮城県 フォレストさん：イベント増やして欲しいですよね。

◀栃木県 十夜たみ子さん：取り合いなんですかねぇ。基本的に。

◀東京都 野々海ちなさん：いいですよね。カッコイイの多いです。

▲徳島県 浅薙柚椰さん：貴方にとって今年が味方になりますよう。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は０枚！　数字は0271でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

☆ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！

GMCD News

今回のオススメは「サウンドノベル・エボリューション2 [illegible]」です。[illegible]

[illegible]

◀初回盤は、[illegible]付きです。

ゲームソフト激論座談会

「人生の目標って決めてます？ なんか、うちの担任の先生がやたら決めろってうるさいんですよ。あと、夢を持てって。なんかそういうのイマイチよくわかんないんですけど……決めなきゃマズイっスか？」滋賀県 濃厚ソースさん：

魔：ういっす。目標ですか……。

う：私はこの歳になった今でもよくわかんないです。

ち：子供の頃の夢は「博士になる」だったかな。

魔：オレ、カエルになりたかった。ケロヨン大好きでさぁ。今の夢はねぇ……死ぬ前に１度でいいからザクを操縦してみたいな。簡単そうだし。ガンダムはマニュアル読まないとダメみたいだからいいや。

う：いいなぁそれ。じゃあオレは土方歳三になる。

ち：ってそういう話ではなく（笑）。

魔：大人は言うよね。目標を持てとかイロイロ。まあ確かに若いうちからその辺がはっきりしてるのっていいことだと思うんだけど、普通の人はムリだって。ちゅーか、オレは何の目標も無く、リアルな夢も持たずにただダラダラと過ごしてたもん。

ち：その場にならないと、自分がどうしたいかなんてよく判らないですからな。

◀東京都 スティーブンさん：うさそうですよね。ものすごく人数多いですし。

う：そういう意味で夢が叶う人は少ないしね。ガンバルのはムダじゃなくても。

魔：オレはとりあえず、自分が楽しいのは何か？ ってのをポイントに行動してます。

ち：ソレはソレで振り切るのは難しいけどね。

う：結論として目標も夢もあまりハッキリしてなくても、どうにかなります。ちゅーか、オレらはどーにかなってる（笑）。

「SSの『ブラックマトリクス』をけなすのは止めろ！ アレはスゲーいいゲームなんだから！ ふざけんな！」神奈川県 カガシラ晋紀さん：

ち：ひさびさですな、こういうの。

魔：昔はたくさん来てたけどね。最近だとあとは「チョコボ」はチョコボが主人公だからいいんだよ、バカライター」とかかな。

う：バカライターですか。ヒドイ。

魔：う〜ん、こういう一方的な意見はなぁ……言われてもなぁ。客観的に見て「ブラックマトリクス」のシステムは不完全だし、ゲーム性も乏しい。この人が熱狂的に愛しちゃうくらいのキャラ性はあるけど、同ジャンル他作品と比較して、商品としてはイマイチなのは明白。好きになると盲目的に愛しちゃうのってスゴクパワーがあっていいとは思うんだけど、欠点まで見えなくなってしまうと、次の作品がよくならないからなぁ。

ち：なんだか恋愛のようですな。

う：うむ。

魔：あ、上の話題と関係ないけど『ブラックマトリクス』完全予約限定生産だったのにパッケージ変えて再生産したね。

う：……約束破りはヒドイ。

ち：うむ。

魔：「チョコボ」は、人は鳥には感情移入しにくいから、ＲＰＧの主人公にするのは向いてないんじゃないか……チョコボが可愛くて大好きと思っている人は、そうは思わないのかな？

う：もしもエアリスが主人公だったら（笑）、というか、オリジナルでもゲームユーザーの中心である20代に近い設定の「人間」が主人公だったら、もっと多くの人がプレイすると思うんだけどなぁ。

ち：ＲＰＧはゴッコ遊びですからな。自分が変身できるのが楽しいっていう。「貴方は鳥です！」って言われて素直に「はい」と言える人がどれくらいいるか……。

魔：まあ、でも！ 愛さえあれば全然平気！ っていう気持ちもわかるので、まあいいか（笑）。

◀埼玉県 宮崎あさみさん：もう少しボリュームがあれば完璧だったと思うんですけど。

「ゲームからマンガにはまった変なオタク系な私です。マンガって１冊は安いですけど、お金かかりません？ なんだか貧乏です。昔より」福井県 新気楼さん：

魔：かかる。特に全巻買いとか表紙買いとかすると。

う：マンガはゲームよりも歴史が古い分、面白い作品たくさんだし。

ち：揃え始めると気になるモノ。

魔：オレは本とマンガに毎月５〜６万円くらい使っちゃってるからなぁ。我ながら使いすぎ。

う：まあソコまでじゃないにしても編集部の人間はみんな本系にお金使ってます。

ち：ある一定の期間をおくと読みたくなるしね。いいマンガは。

魔：さすがにココ数年少年少女マンガ全誌をチェックするのはムリになったけど。

う：なにそれ。

魔：主要な雑誌は全部買って、あとは本屋、コンビニをハシゴして立ち読み。４コマ専門誌からレディースコミックまで読んでたよ。

ち：スゴイっすな。

う：オレはキサマを……スゴイとは認めなーい！ なぜならロボットだから。

魔：ロボットなの？ オレ。

う：ううん。うそ。ごめん。

お笑い４コマ道場

４コマはただただ楽しいのが○！ 自分で面白い！ と思ったならまずは送るベシ！ ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。クリスマスにはアレくるよ。 （魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！

◀秋田県 榊雷輔さん：火力でしょう。ものすごい勢いで燃えますからね。火が消える前に更に火。本人は大丈夫なんでしょうか？

◀大阪府 水上陽平さん：バネがついてるんですよね。発射音はビヨヨ〜ォォォン。

◀秋田県 ぞうさん：スゴクなんていうか、みんな同じ気持ちです。仲良くできないかなぁ……。

◀富山県 鳥井塀電さん：人生いろいろ在りすぎて語ることができません。というか、コマ数はかなり少なそうです。

◀茨城県 R!!さん：比べちゃダメです。ちゅーかみんなで等身大フィギュアはちょっと……。

◀東京都 加持くまさん：またかって……積みこまなきゃ……というかもうやらないでしょう。

◀東京都 吉住水都さん：まあ、彼は公式見解としてバカですから（トホホ）。だからこそ良いという人も多いですし。

◀愛知県 ゆーこぱさん：そしてエルもハンバーガーとかにされちゃうんでしょうか？

◀愛知県 北原健光さん：赤ちゃん言葉はしょうがないですよね。小動物相手だと。

◀徳島県 K３さん：多段式。切り放しシーンまで見えるなんてなんてラッキーなんでしょう。

◀東京都 まじんさん：ゆきのさんならあってもおかしくないだけに……ソレはソレで18禁。

◀神奈川県 藍色くじらさん：というか、どうしてもそうなりがちな２人。仲良すぎデス。ジョウイの方が美形だし。かなり。

◀北海道 哲-ＰＡＹさん：そういう覚悟は大事です。ネコミミが世界を動かしているワケで。

◀千葉県 鬼猪口鋼さん：ソレで良いのでしょうか？ おいしそうですけど。無添加肉。

「パラノイア」はジタバタしてるだけでカッコよくないのではないか、という考えに到達（俺の踊り方に問題があるのかもしれないが）。踊り方をいろいろアレンジするのはあきらめ、アナザーモードに移行することにしました。というのも、「ＤＤＲ」はゲームっつーよりダンスなんではないか、と考えているからです。つまり、まずはクリアを前提にプレイするけど、それに成功したら今度はいかにカッコよく踊るかを考えてプレイする、というのがいいんじゃないかと思うわけなんですよ。そっちの方が楽しいし。んで、「パラノイア」はどうもそういうプレイに向かない曲なんじゃないかなぁ、と思うわけです（あくまで俺の意見です）。んで、アナザーモード。お金を入れて、スタートボタンを押したら難易度セレクトの画面で足元のパネルを「↑↑↓↓↑↑↓↓」と踏んで決定です。面白いです。オススメ。 （平）

今は「幻想Ⅱ」で頭が一杯です。なんせ記事には絡んでなかったので、とにかく分からないことが多すぎる。あれはどこだ、これはどこだとインターネットで情報収集に駆け回りましたよ。記事担当者よりも進んじゃっていて、先のことがてんで分からない状態なので、慎重に慎重に進めてました。前作のバーンのような例もあるかも知れないので、なにかことあるごとに本当にコレで良かったのかと悩みながら。この号が出てる頃には情報収集も終わり、安心して２周目に……入ってるといいなぁ。 （ほ）

去年の秋に発売された「センチＪ」のＬＤボックス、結局買い逃してしまったのです。しっかりゲットしていた（犬）くんにも「やーい、限定生産だからもう売ってないよ～」と、イヂメられガッカリしていたのですが、この間、ふと寄ったＬＤ屋さんで新品が売られているのを発見！　マグニチュード９．５ぐらいの激しい揺れが私の心を襲ったのですが、大蔵省と相談の結果その場は見逃すことにしました（笑）。しかし、次の原稿料が入ったら……いや、ビデオあるし……でも、全話揃っているのは魅力だし……しかし……（つづく）　（う）

N64買ってしまいました。ええ、DCはまだ買ってませんとも。なんつったって「ゲッターラブ」でしょうな。N64でこういうゲームが出るとは意外でしたが、面白いゲームなんでまぁ、いいでしょう。現在は、きいろちゃんのイベントコンプリートを目指して頑張っている最中です。次は雫で、その次は……うーん、あゆみ、真琴かなぁ。とりあえず、年末から正月にかけては、これだけでも十分イケそうです。まぁ、せっかくN64買ったんだからってことで、かねてより欲しかった「ウェーブレース」と「デュアルヒーローズ」もバッチリ購入。「ウェーブレース」もバリ面白いです。ただ「デュアルヒーローズ」は、キャラはカッコいいんだけど……すげぇゲームだなぁ、と（笑）。とりあえず、N64で次に狙うのは「エアーボーダーズ」かな。これもちょっと楽しみ。んで、と。閑話休題。相変わらずアツい「DDR」なんですが、

PS拡張計画

なんだかんだで結局買ってしまったN64。黄色いネズミしか知らないオイラには、ちょっと敷居が高かったようだ。この、ダネダネ言う林原は何者だあーっ!!　とか思うのだがまぁよい。しかし、このピカどんと一緒にお風呂には入れないのだろうか。　（ち）

飼育ものなら、お風呂とお布団とお散歩は３大セット。三種の神器。まさに王道中の王道、基本中の基本、獅子身中の虫？　だと思うのですがいかがでしょう。N64専門誌も読んでないし、ゲームもぜんぜん進んでいないのでわからないのですけれど、あったらいいのにと思っちゃいました。ピカどんの背中を流してテレ笑い、鼻歌交じりで今日もいい風呂。ってな感じのほのぼのした日常を楽しむっちゅうかね。もちろん頭の上には手ぬぐい。

▲大阪府　三日月哀さん：自分用のＰＳは良いですよね。

◀徳島県　青葉まいりさん：タダでくれませんかねぇ誰か。

▲大阪府　紺上涼夜さん：テスト中はドキドキですよね。

▲山形県　ふにふに☆さん：ＭＡＸちゃんは……危ないですよ。

◀神奈川県　MEGA-DOGさん：この辺はたまにあるみたいです。

▲秋田県　杉沢ゆうらさん：危険です。すぐバックアップを！

▲宮城県　蒼月あるえさん：重いのが欠点ですけどね。

◀大阪府　南山亜美由さん：修理した方が……いいかもしれません。

他機種のことも話したい

ついに、というか観念してN64を買いました。おかげでかなり貧乏くんと言っていいでしょう。しかし、忙しくてあまり遊べません（号泣）。『ゼルダ』も『ゲッターラブ』も楽しそうなのに。（う）

N64　ふー、買っちまいました。年末疲れてたからねぇ……。まだちょっとしか遊んでないけど『ゼルダ』はやっぱり面白い（私にはちょっと難しいけど）。でも、『ピカチュウ』は買ってません。今後は『オウガ３』と『悪魔城ドラキュラ』がちょっと楽しみ。ところで『ゼルダ』のＤＤ版は、どこが違うんでしょう？　本体自体の発売もまだみたいだし。それまで今までのゲームを楽しむとしますか。『スターフォックス』とか『マリオカート』とかね。

パソコン　『儀典・女神転生』は買わないけど、「ペルソナ」は買いです！　ＰＳ版と同じでも買います。ＨＤの容量整理して発売を待ちましょう。もう、熱暴走で止まらない（笑）というだけでうれしい。あぁ、パソコン持っててよかった。『三國志』のインターネット版も発売されるみたいです（春予定）。『大戦略』はそれほど心引かれないけど『三國志』は楽しみ。いよいよ、自宅に環境を整えねば……。そうすれば、Ｈゲームもやり放題だし（暇ないって・笑）。

アーケード　（平）に勧められて「ＤＤＲ」をやりました。確かに楽しいのですが、１プレイで疲れました（オヤジですな・笑）。コッソリ練習をしたいんですが、なかなか空いているゲーセンがありません……地元に入らないかなぁ（かなり空いてます）。『ジョジョ』はプレイしてみたのですが、あまり奥は深くなさそう……。

その他　ＳＳの『Ｄ＆Ｄ』の発売が待ち遠しい……。ところで、ネオジオハイパー64で『餓狼伝説』が発売になるようです。もちろんキャラはポリゴン。まだ画面しか見てませんが、実はちょっと楽しみ。ところで、『サムライ』のポリゴンといい、移植はされないのでしょうか？　ＤＣあたりが濃厚でしょう（予想）。

クソゲーマー万才

『バトル昆虫伝』のキャンペーンで、オオクワガタが当たるとか！　何だか楽しそうなので、即応募決定（笑）。当たらないかなぁ……。　（う）

→なんだろう、この星（魔）

★　年末年始はやっぱりというか、ゲーム三昧。しかも、仕事でプレイしなくてはいけないヤツ……。どうでもいいけど「これは買うぜ！」というゲームをレビューとか、仕事でクリアしてしまうのはなぜか悲しい。しかも、そういうソフトに限って結局買っても遊ばないし（なら買うな・笑）。基本的に私は、目を付けているゲームの仕事は逃げるようにしているんですが（笑）、現実はそんなに甘くない……。みなさんからすれば、贅沢な悩みなんでしょうけど。うーん、乙女心は複雑だわ。

最近は『エルツヴァーユ』にハマっております。このゲーム操作が簡単なワリには、いろいろなアクションができるのがスゴイ。そのためＣＯＭ相手に勝つのは簡単なんですが「いかに美しく」となると、これがなかなかムズイ。ちなみに私は、もっぱら天法院慧矢を使ってます。他のキャラのストーリーモードをプレイするとわかるんですが、やたらと嫌われている（笑）。まぁ、「闇の陰陽師」ですからしょうがな……闘う目的は他のキャラと変わらないのにぃ（笑）。ところでこのゲーム、ストーリーモードが全キャラ別物なのに、エンディング（スタッフロール）が同じなのはもったいない。各キャラ、それぞれの曲が流れるだけでも、だいぶ違ったものになっただろうに……。ちょっと残念でした。

▲東京都　加持くまさん：今度聞いてみましょう。花ゆ●で……そうですか。

▲東京都　水無月英介さん：キャラが可愛ければ！　なのです。

▲神奈川県　いぬたさん：名作ですけど謎は難しいです。

▲滋賀県　yohsy さん：ＧＢのキャラゲーはかなりきてますよね。

▲大阪府　霧島あきらさん：ピンときたらいかないと。

▲神奈川県　いぬたさん：オカルト系の走りでしたよね。

▲千葉県　華玲子さん：まとまってたと思います。当時は。

▲福岡県　菊地涼さん：口に入れますしね。怖いですよ。

▲京都府　言理璃さん：ムチャでしたから。どー考えても。トホホ。

▲群馬県　野原うさねさん：致命的ですよね。遅いのは。

▲東京都　那由他さん：思いっきりですねぇ。そりゃツライ。

▲静岡県　仙都さん：キャラはシリーズで最高カワイイと思われます。

まんが／兵庫県　もやし（そうでしょう　というか彼女がいないです　犯人は）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

ハドソンから好評発売中のＰＳ用ソフト、『桃太郎電鉄７』の発売１周年を記念して、キャンペーンを実施している。キャンペーン内容は、１月15日までに『桃太郎電鉄７』を買うと、購入者全員に４つのミニゲームが楽しめるポケットステーション専用ソフト、『バトルボンビー』がその場でもらえるのだ。このキャンペーンは、『バトルボンビー』がなくなり次第終了となるので、欲しい人はお店に走ろう。

●キャンペーン情報

スクウェアから２月11日に発売予定のＰＳ用ソフト『ファイナルファンタジーⅧ』の発売を記念して、デジキューブでは、予約キャンペーンを実施している。デジキューブ提携のコンビニで『ＦＦⅧ』を予約すると、オリジナル『ＦＦⅧ』ストラップがもらえるのだ。予約は２月上旬まで受け付けているぞ。また、近くにデジキューブ提携のコンビニがない場合は、通信販売も可能なので、下記電話番号に問い合わせてみよう。

・問い合わせ先
デジキューブフリーフォン
TEL 0070-80-7080
平日　午後１:00～午後9:00
休日　午前10:00～午後6:00

▲発売１周年を迎えても根強い人気の『桃鉄７』。みんなで遊ぶなら、コレで決まり！

最近インターネットがマイブームなので（『ウルティマオンライン』のせいだけど）イロイロと詳しく調べました。で、得た結論。NTT電話代何とかしろ！　ムチャだ。こっちはそれでもガマンしてアクセスするしかないんだからな！　なんか大名商売でムカツク。24時間テレホーダイで月に4000円っていうプランを構築しろ！　じゃないとケーブルTVのインターネット回線に負けるぞ。マジで。残念ながらTV船橋ではそのサービスやってないんだけど。とまあ、そんな感じでした。どうしようかなぁ……ISDNも未来ないしなぁ……。（魔）

■魔王31才ペピュ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回もなんとなくいやらしいシリーズ、ペピュ。

■犬ペピュ：働くときは本当に良く働く彼。今回は連絡が遅かったのでどきどきでした。

■バオウ中里ペピュ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。最近また行動が読めません。

■ほやへ田島ペピュ：卑劣なゲームプレイなら天下一。会わないね。全然。Wakokuで。さっぱり。

▲大阪府　クラゲ２号さん：危険な兆候です。買い換えは今です！

▲大阪府　ゲーム一家さん：しかし声で攻撃な人多いです。

▲香川県　鞘香さん：そうでしょうねぇ。下の目は擬態っぽいし。

▲千葉県　C・かるきさん：いないみたいです。トホホ。悲しいです。

▲栃木県　十夜たみ子さん：時間かかるんですよ。スゴク。凝り始めると。

▲千葉県　華玲子さん：ヴィンセントにはやられてる人多いですよね。

▲徳島県　長尾叶矢さん：ボタンのクセはゲーム毎に付いちゃいますよね。

▲富山県　トラノコさん：プレゼントされても…コスプレスーツ。

◀埼玉県　ちょこぐまさん：推薦も立派な試験だと思うんですが。仕事と勉強の両立って大変だったと思いますよ。

◀東京都　祥人さん：デキいいんです。勇者シリーズ見てたなら絶対買いでしょう。ソンはしないはず。

◀東京都　碧雪さん：アッという間なときあります。

◀山口県　葵咲良さん：世界観とキャラはいいんですが。

◀徳島県　青葉まいりさん：教習所大変そうです。

◀東京都　風間アラシさん：熱血デキいいですからね。

◀山形県　週末の怪人さん：先生の鞭は太いですよね

◀山形県　日野晴火さん：アッという間にやられますよね。

◀福島県　亜超さん：ワーイって言ってるユフィが…。

◀愛媛県　むにゃんさん：どうなるんでしょうねぇ？

◀鳥取県　ねこ香織さん：エアリスはいないようです。かなりガッカリな人も多いようです。編集部でもガックリ来てた人間多いですから。

▲秋田県　煌天人さん：デキ良いですよね。全員ＵＰにすると顔怖いですが

▲新潟県　石澤ミホコさん：気持ちよさそうですねぇ。それは。

▲埼玉県　如月幸寿さん：新年は綺麗な部屋でって……思うんです。

▲神奈川県　天城らみあさん：イベント多いのもステキですよね。

▲千葉県　ちったんさん：関係ないところで生まれたんでしょう。

▲鳥取県　ねこ香織さん：セリフかなりきてますよね。

▲秋田県　煌天人さん：コングマンは人気激ウスです。トホホ。

▲神奈川県　神蘇さん：渋い人多いですよね。このゲーム。

▲長野県　朱理さん：いないですよね。オレは。確かに。

奴隷の趣味

趣味のために生きている。そう私は美しい。イオナ。ってスゴイよなぁ……美しいって言い切れちゃうんだもの。自信たっぷり。ナルシーな毎日も趣味のひとつ？　（魔）

「インターネットが趣味です。なんというか……電話代がかかるのは判っていても、ついついアクセスしちゃいます。何かを調べようと検索するのも良いですけど、リンクからリンクへ気ままに流されるのもかなり楽しいです。たまにすごくいい写真とか文章とかにぶち当たったりしますし。ワクワクしちゃってます」栃木県　中村シンゾウさん：

はみ出しでも書きましたが、今のオレの興味もかなりインターネット。タイムリーです。まあ、去年の冬、iMacが発売されたりして、誰でも比較的簡単にインターネットを始められるようになりましたからね。人口が増えるのはステキなことです。お金はかかるけど、魅力もいっぱいですから。そういえばオレもノーカットエロ写真を探してたら突然、超カワイイ猫の写真を見つけて、感動したことがあります(バカ)。手紙よりもメールはラクだし。返事も書きやすいです。スゴク。

▲千葉県　華玲子さん：苦しそうですよね。実験ですか……。

▲埼玉県　NoMiさん：こういう研究は前向きでステキです。

▲宮城県　蘭丸さん：心を落ちつけるのにいいそうですから。

▲栃木県　十夜たみ子さん：妖しい食べ物多いですよね。外国。

▲山口県　あまやりもさん：やりますやります。大事です。

▲埼玉県　酔いどれ聖天使さん：やりすぎは体に悪そうです。

▲石川県　舞河竜さん：こうして弟は強くたくましくなっていくわけです。

イしたいゲームはいろいろありますからね。さて、PS版ZERO3 はなかなか楽しいです ガイルが参入したことで、ストⅢ以降のキャラはすべて登場したことになります それにしても、カイル、カッコイイですねぇ：必殺技は2つだけとシンプルなクセに強い（スーパーコンボを除く）タイプの似ているナッシュと同じようなキャラになるんじゃ…と思いましたが、プレイして安心 けっこう違うキャラになってました。また、プレイヤーキャラ2人対COMキャラ 人による、ドラマチックモードもなかなかアソイ 友だちと協力してCOMをボコボコにするのはかなり爽快感があります(笑)。ところで、カプコンのゲームは何故プレイ中に必殺技のコマンドを見ることができないのでしょう： せめてトレーニングモードでは見られるようにしてもよかったと思うのですか…(マニュアルに全部書いてあれば問題ないんだけど…（う）・また多いよ……ネーム量（魔）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききペピュ：2台目のN64買ったね。それにしても前のヤツは？　見事な行方不明っぷり。

■さとちーペピュ：なんだか忙しくはなさそうだけど仕事はしているのでペシペシできません。

■ちくちりペピュ：皮肉を言うのが大好き。髪の毛がかなりいい感じで小池さんレベル50。

■平吉ペピュ：踊るねぇしかし。ステップ踏んで。オレはなんかいいや。その手のACTは。

中川さんの無言の誘惑(笑)と、(平)の目立たない喜びように負け、ついにN64ゲットしてしまいました…。とりあえず『ゼルダ』で買ったことになるのでしょう。ただ、一緒に『ゲッターラブ』も買いましたが(笑)『ゼルダ』はちょっとしかプレイできていませんが(涙)、やはり面白い。ジャンプが自動なのは(足場がないところはキーを行きたい方向に入れているだけで、ちゃんとジャンプしてくれる)、慣れてしまえばかなり便利。キャラの顔は怖いモノがありますが(私だけか……)。N64は、しばらく面白そうなゲームが発売される予定もないようなので、過去の資産で楽しむことにしましょう。しかも、ちょっと前に発売されたモノなら、実売価格がかなり下がっているのでいい感じです。『スターフォックス』や『マリオカート』、『スーパーロボットスピリッツ』……本体を買うほど欲しくないけど、ユーザーったのならプレ

最後奴隷・・：奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク褒められます

▲埼玉県　朝凪尺花さん：ニケ像なんでしょうか？　堕天使系のイメージ？

▲神奈川県　佐伯まさめさん：お友だちいるとものすごく楽しいんですが。

▲大阪府　成瀬祥维さん：そうですね。統一感は欲しかった気もします。

▲京都府　矢江サクラさん：恐るべしですね！　年末はコレだから(笑)。

▲愛知県　ポリエステルさん：今年の風邪キビシイですよね。

◀岡山県　綾千さん：映画として「ダイハード(1)」の方が、ですよね。

◀大阪府　ゲーム一家さん：基本的に星産してないモノは高いです。

◀栃木県　翔陣さん：彼女の年ですね。ピョーンです。

◀青森県　隆介さん：ピエトロのクルクル目がカワイイです。

▲岡山県　のぶすけさん：カラーヒヨコ……かなりキビシイです。

▲静岡県　桜華あきらさん：老けてますよね。まあ外人ですから。

▲兵庫県　さかうち夜さん：買うでしょう。やっぱり。大事です。

▲埼玉県　十槻久也さん：欠点を認めた上での愛が本当の愛なのでしょう。

▲大阪府　草原風魚さん：続編どうなんでしょうねぇ。気になります。

◀秋田県　なまはげ雪さん：カラスは大きいですからね。

◀愛媛県　如月二月さん：ゲームとしては好き嫌いが……。

▲秋田県　河馬さん：ポリゴンのキャラは……好みが別れますよね。

▲千葉県　王華さん：どうなるんでしょう？　気になります。

▲富山県　すだこさん：いや、それがヤリ込みというモノでしょう。

▲北海道　霜月いちごさん：語尾がニャーはちょっとカワイイかも。

▲岡山県　夢卯都さん：冬にこけると痛いんですよね。

◀福岡県　フィンガー5さん：せつない輪廻転生の物語です。

◀千葉県　彩軌彼方さん：ラブラブな感じなんでしょうかねえ？

▲岡山県　綾千さん：ラーメンになりますよ。資料がなかったら確実に。まあ、それも青春としてはいい思い出ではないかと。後戻りできませんし。

◀兵庫県　YASさん：ファンにはたまらないと評判です。

◀広島県　花咲いずみさん：妙な生き物、いい感じです。

◀富山県　すだこさん：シナリオが売りですからね。

◀茨城県　機巧さん：こちらこそよろしくお願いします。

◀北海道　勝山貴香美さん：似てます〜かねぇ。

◀福岡県　吾妻椿さん：特訓あるノミですよ。

▲大阪府　ゲーム一家さん：大丈夫大丈夫。続編も彼氏もそのうち…。多分……。1999年はファイトなのです。

▲静岡県　カトハルさん：何年越しかのエンディング。一気にクリアもいいですが、感動ですよね！　ふは〜。

ハガキは今年の貴方を変える！

「あ、アレは……」モニターに白くて長方形の物体が浮かび上がる。「アレは……ハガキギドラだ！」「ハガキギドラ……」会議室にため息が漏れる。「ハガキギドラはヤスガル王国に代々伝わる伝説の怪獣です」「それとは全然関係ありませんが、1998年、12月24日に編集のゴーダは総集部でヘキヘキのラジオ番組を聞いて幸せそうでした！」「ほお……」またもため息。「ため息ばかりでどうするんですか、みなさん！　ヤツを倒すにはハガキしかありません！」

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント(例外あり)。決算(まだぜんぜん未定)までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation

VOL.95 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.147のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月28日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.92

①『スーパーリアル麻雀PVII』1999年版卓上カレンダー
森田達也（高知県）沓沢雅人（山形県）加藤義成（北海道）

②『サイレントメビウス〜幻影の堕天使〜』テレホンカード
加納康正（茨城県）五十石敬（埼玉県）木下政男（広島県）
山下正樹（鹿児島県）広瀬健太郎（福岡県）

③『Ｓｏｎａｔａ（ソナタ）』トレーディングカード
小堀一秀（群馬県）岡崎和夫（新潟県）松本孝司（福井県）

④クラッシュ・バンディクー　サンタクラッシュぬいぐるみ
谷口梓（愛知県）渡辺美也子（熊本県）菅野結（山形県）

⑤『ファーストKiss☆物語』非売品ポスター
新山新（青森県）高橋卓也（佐賀県）滝下敏郎（兵庫県）
金子正（東京都）菅原想（岩手県）

⑥『久遠の絆』Ｂ２ポスター
菊池健太郎（福岡県）階見宏徳（奈良県）小林勇希（長野県）
上原奈津美（埼玉県）狩野亜由美（山形県）

⑦『スーパーヒーロー作戦』Ｂ２ポスター
中村牧子（宮城県）曽根透（栃木県）小野哲（東京都）
本郷武男（愛知県）玉城栄（沖縄県）

⑧『猫なカ・ン・ケ・イ』予約特典の猫缶＋Win95/98用スペシャルＣＤ－ＲＯＭ
岩本祐城（石川県）中島浩貴（岐阜県）中尾健太郎（山口県）
石橋まこと（神奈川県）森典信（愛媛県）

⑨ＰＳソフト『武戯』
前田憲之（北海道）佐藤光一（大分県）橋本克敏（群馬県）

⑩ＰＳソフト『猫なカ・ン・ケ・イ』
荒俣輝（福井県）井上将夫（大阪府）半田礼子（東京都）

⑪ＰＳソフト『パワーリーグ』
角田容一（千葉県）福田勇志（鳥取県）柳亘一（長崎県）

⑫ＰＳソフト『ジグザグボール』
村松英悟（山梨県）野村友之（福井県）井坂朋文（三重県）

【１】P147から、希望するプレゼントの番号を１つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【２】あなたの性別を教えてください。
①男　②女

【３】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

【４】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【５】今号の記事で良かったものを下から３つまで選んでください。
①[特報]レーシング ラグーン　②[特報]マリオネットカンパニー　③[特報]悠久のエデン　④[特報]輝く季節へ　⑤[特報]－立体忍者活劇－天誅　忍凱旋　⑥[攻略]テイルズ オブ ファンタジア　⑦[攻略]幻想水滸伝II　⑧[攻略]封神領域エルツヴァーユ　⑨[攻略]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～　⑩[攻略]ストリートファイターZERO３　⑪[攻略]機動戦士ガンダム 逆襲のシャア　⑫[攻略]トゥルーラブストーリー２　⑬[攻略]新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ　⑭[攻略]チョコボの不思議なダンジョン２　⑮[攻略]マール王国の人形姫　⑯[攻略]R４ RIDGE RACER TYPE ４　⑰[攻略]クラッシュ・バンディクー３～ブッとび！世界一周～　⑱[攻略]テーマアクアリウム　⑲[攻略]Ｉ.Ｑ ＦＩＮＡＬ　⑳[攻略]スーパーヒーロー作戦　㉑[連載]電撃PocketStation　㉒[連載]ＤＰＳソフトレビュー　㉓[連載]電撃ＰＳコロシアム　㉔[連載]４色奴隷　㉕[連載]電撃プレイクエスチョン　㉖[連載]ウラワザデータベース　㉗[連載]封神領域エルツヴァーユ　はじめて物語　㉘[連載]電撃コラムス　㉙[連載]ＰＳの奴隷　㉚[ＲＰＧ]ファイナルファンタジーⅧ　㉛[ＲＰＧ]サガ フロンティアII　㉜[ＲＰＧ]ファイナルファンタジー コレクション　㉝[新作]チョコボレーシング～幻界へのロード～　㉞[新作]ウンジャマ・ラミー　㉟[新作]サイレントヒル　㊱[新作]快刀乱麻　雅　㊲[新作]ＲＩＳＩＮＧ ＺＡＮ THE SAMURAI GUNMAN　㊳[新作]リフレインラブ２　㊴[新作]魔女っ子大作戦　Little witching mischiefs　㊵[連載]電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ　㊶[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入して下さい。

【６】今号の記事で良くなかったものを【５】の一覧から１つ選んでください。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【７】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【８】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P208～209）から選んで、その番号を３つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【９】ＣＤ－ＲＯＭ付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P208～209）から選んで、その番号を３つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【10】今まで発売されたソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（３つまで）。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃ＮＩＮＴＥＮＤＯ64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G'sマガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通ＰＳ　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒ENTa　㉓ゲーメスト　㉔ゲーム批評　㉕その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

【12】所有しているゲーム機を教えてください（３つまで）。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥ＮＩＮＴＥＮＤＯ64　⑦ゲームボーイ（カラーを含む）　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入して下さい。

【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください（３つまで）。
★数字は右詰めで記入して下さい。

【14】ポケットステーションは買いますか？
①買う　②様子を見る（すぐには買わない）　③買わない　④わからない）

【15】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？　ゲームタイトルを１つ書いてください。

【16】ＰＳソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う　②攻略が難しいソフトについては買う　③たまに買う　④買わない

【17】ゲームソフトが原作の小説を読んだことがありますか？
①よく読む　②たまに読む　③読まない　④読んだことはないけれども読んでみたい

【18】ドリームキャストが出ましたが、ＰＳの次世代機はほしいと思いますか？
①ほしい　②ほしくない　③わからない

【19】【18】で①を選んだ方は、ＰＳの次世代機に何を期待しますか？　下から１つ選んでください。
①ポリゴンをもっとなめらかに表示してほしい　②ムービーをもっときれいにしてほしい　③サウンドをもっと充実させてほしい　④今のＰＳソフトもプレイできるようにしてほしい　⑤読み込み時間を短縮してほしい　⑥熱暴走しないようにしてほしい　⑦もっとブロック数の多いメモリーカードを出してほしい　⑧その他

【20】【18】で②を選んだ方は、その理由を下から１つ選んでください。
①今のＰＳでハードの機能は満足している　②ハードを買い換えるのが面倒　③今持っているソフトでゲームは満足している　④次世代機を買うお金の余裕がない　⑤もうあまりゲームはやらないと思うから　⑥その他

【21】今一番プレイしているＰＳソフトを教えてください。

【22】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？
①複数のコーナーに投稿したことがある　②電撃ＰＳコロシアムに　③ＰＳの奴隷に　④プレゼントに　⑤今回が始めて

電撃PlayStation 95号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.95

新春！ 99年版カレンダープレゼント

1 SNKキャラクターイラスト入りカレンダー（提供：SNK）

10名

◀SNK人気ゲームの描き下ろしイラストを使用したカレンダー。65cm×38cm。

2『ラングリッサーV THE END OF LEGEND』オリジナルカレンダー（提供：NCS／メサイヤ）

10名

▲ヒロインキャラのイラスト満載のカレンダー。サイズは60cm×42cmの壁掛け用だ。

3『R4 RIDGE RACER TYPE 4』オリジナルカレンダー（提供：ナムコ）

30名

▲収納されているケースにもロゴが入って、LPレコードのジャケット風になっているのだ。サイズは36cm×36cmの正方形。

4 フロム・ソフトウェア新作イラスト入り卓上カレンダー

10名

◀未発表の新作イラストも入った卓上カレンダー。机上にぴったりの10cm×18cm。（提供：フロム・ソフトウェア）

『Lの季節 A piece of memories』オリジナルグッズ（提供：トンキンハウス）

5 4枚組非売品トレーディングカード

10名

◀昨年、秋の東京ゲームショウで配布されたトレーディングカード。

6 オリジナルボールペン

3名

▶首からぶら下げるためのストラップも付いたおしゃれなペン。

7 OVA『センチメンタルジャーニー ファイナル キャラクターコレクションBOX』非売品テレホンカード（提供：バンダイミュージック）

3名

▲12人のヒロイン個別のヴォーカル曲入りサウンドトラック。その発売を記念して、非売品テレカを3名様に。

8『宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル』設定資料集

2名

▲ヤマトの登場人物などが収められた設定集。限定600部のレアものだ。（提供：バンダイ）

各3名 PSソフト

暖かい春までまだちょっと時間があるので、家のコタツでゲームでもいかがでしょう？

9 封神領域エルツヴァーユ

▲選択したキャラによってまったく変わるストーリーが楽しい3D・対戦格闘の最新作。（提供：ユークス）

10 マジカルドロップIII＋ワンダホー！

▲人気アクションパズルの「III」と「PLUS」の2タイトルが1パックになった。（提供：データイースト）

11 ファミレスへようこそ！

▲オーナーになってファミレスを経営し、地域No.1のお店を作るのが目的の経営SLG。（提供：ペック）

12 19時03分 上野発夜光列車

▲小説家、大迫純一氏原作のミステリーAVG。マルチキャストで主人公が2人いるのが新鮮。（提供：ヴィジット）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.98（2月12日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

GOGO RPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ファイナルファンタジーVIII
サガ フロンティアII
ファイナルファンタジー コレクション
電撃PSは
RPGの味方です
イラスト／

現実に生きる兵と、夢を求める漢　やがて運命は、2つの魂を巡り合わせる……

SQUALL LEONHART

●スコール・レオンハート

バラムガーデンに所属する、無口で無愛想な特殊部隊SeeDの一員。非社交的で仲間意識は薄いが、兵士としての腕は確か。

LAGUNA LOIRE

●ラグナ・レウァール

ジャーナリストを夢見る兵士。楽天家で、義理人情にあつい。なぜかスコールの夢の中に登場するが、関係についてはまだ不明。

▲リノア・ハーティリー

かつてないスケールのミニゲーム"カードゲーム"を始め、見逃せない最新情報を大公開!!
待望のポケステ情報にも注目!!

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

▲スコール・レオンハート

FINAL FANTASY VIII ファイナルファンタジーVIII	
2/11 RPG	▶7,800円(CD4枚組) ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS

カードゲーム、ポケステなど『VIII』の新要素が続々判明!!
新着ビジュアルも満載の最新情報!

▼サイファー・アルマシー

発売まで、あと1カ月をきった今世紀最大のRPG『ファイナルファンタジーVIII』。待ち遠しさもピークに達していると思われる今回は、『VIII』の数々の新要素をクローズアップ。史上最大級のミニゲーム〝カードゲーム〟から、ポケステ対応のコチョコボ育成まで、その詳細を徹底的に紹介。もちろん、特殊なイベントやラグナに関する続報など、ゲーム本編に関わる新情報も余さずフォローしていくので見逃すな!!

LAGUNA'S EVENT SNAP

●ラグナのイベント写真続々到着!

まだ詳細は謎に包まれている、もう一人の主人公ラグナ。大量に到着したイベント写真から、その横顔をのぞいてみよう。

▲子どもに怒られるラグナ。心の中のつぶやきがかわいい!?

▲実際はどうであれ、自分では真面目に生きていると思っているらしい。

▲キロスに問いただされるラグナ。キロスはラグナ編での仲間キャラだ。

▲同じくキロスの痛いひと言。ジャーナリストの夢はあきらめたのか?

▲ミッション中に爆弾を解除するイベントが起こるのかも。

▲追い詰められるラグナたち。彼らを追っているのは誰なのだろう?

CardGame

世界中の人々と対戦できる空前絶後のミニゲーム

集めて、対戦して、奪い取る……。
現実でも流行のTCG(トレーディングカードゲーム)の楽しさが、
丸ごと収まった究極のミニゲームが登場!
そのルールから楽しみ方まで徹底検証!!

モンスターカードをコレクションしよう!!

史上最大級のRPGともなると、ゲーム内ゲームもハンパじゃない！　世界中でカードを集めながら、ゲーム内のほとんどすべての人物と対戦できるカードゲームが収録されているのだ。対戦で、ときにはカードを奪い、ときには奪われながら、数百種類に及ぶコレクションの完成を目指すのだ。ここでは、そのカードゲームについて、カードの入手方法からゲームのルールまで詳しく解説!!

[カードの内容をチェック!]

カードの基本となるのがモンスターカード。登場するすべてのモンスターにカードがあり、そのモンスター名がカード名となる。カードに書かれている情報は4つの数値のみ（属性が書かれているものもある）で、これは、並べたときの上下左右に隣接するカードに対する強さになる。詳しくはルールの項参照。

コレクションが楽しい

同じ種類のカードを複数持つこともできる。世界で1枚しか存在しないレアなカードもあるとか？

カードには属性がある

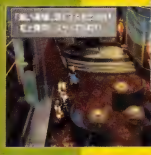
カードには、モンスターに応じて属性が定められている。ルールによっては、この属性が関係するものもあるらしい。

モンスター以外のカードも!?

画面を見るとBOSSカードやG.F.カード、はたまたPLAYERカードなんてものまであるようだ。

カードゲームをしたいときは？

カードゲームは、『FFVIII』の世界で大流行しており、老若男女を問わず、様々な人々が楽しんでいる。そのため、世界中の人々と対戦することが可能なのだ。カードで対戦したいときは、町の住人などに、□ボタンで話しかけるだけでOKだ（普通に話しかける場合は◎ボタン）。特定の対戦相手やプレイする場所が用意されているわけではなくて、町やガーデンにいる人なら、ほとんどの人と対戦できるのだ。ちなみに、プレイヤーが5枚以上のカードを持っていれば、いつでも遊ぶことができるぞ。

▶□で話しかけるだけで、カードゲームが可能。

◀とにかく、人に会ったら□ボタンを押してみよう。中にはレアなカードを持っている人がいるかも。

カードの入手方法は？

●コマンドアビリティ「カード」でゲット!

戦闘中に、コマンドアビリティの「カード」を使えば、モンスターをカードに封じ込めることができる。これで、そのモンスターのカードをゲットできる。ある程度ダメージを与えておかないと成功しないが、欲しいモンスターカードがあるときには確実な方法だ。

●モンスターを倒してゲット!

コマンドアビリティの「カード」を使わなくても、モンスターを倒したときにまれにカードを落とす場合がある。ただし、運に左右されるので確実な方法ではない。

基本ルール

基本的なルールは、2人のプレイヤーが3×3のフィールドにカードを交互に配置しながら、相手のカードを裏返していく陣取り方式。対戦相手＝赤色、プレイヤー＝青色に分かれて、手持ちの5枚のカードを出しあいながら、最終的に自分の色のカードが相手よりも多くなるようにするゲームだ。

手持ちのカードから5枚を選択

まずは持っているカードから、ゲームに使用する5枚を選択する。とくに使用禁止のカードなどはないので、現在持っている中で、自分にとってベストなカードを選択すればOKだ。一度ゲームが始まってしまったら、もう選び直すことはできないぞ。

▶持っているカードから、5枚を選択。

3×3のフィールドに手持ちのカードを置いていく

プレイヤーは順番に、3×3のマス目にカードを1枚ずつ置いていく。相手のカードと自分のカードが上下左右で隣接しあった場合、カードに書かれた数値により勝敗が決まる。数値は4つあり、それぞれが上下左右に隣接したカードに対応することになる。

▶順番に1枚ずつカードを置いていく。

隣接したカードの数値が大きいほうが勝ち

カードが隣接したときの勝敗は、単純に書かれている数値を比べ合い、大きいほうが勝ちとなる。例えば相手のカードが上側に隣接している場合、自分のカードの上の数値と、相手のカードの下の数値を比べるのだ。数値は1〜9＋Aの10種類で、1が最弱、Aが最強だ。

▶4つの数（1〜A）がひし形に並んでおり、それぞれが上下左右に隣接したカードに対する数値となる。上の数値は高いが下の数値は低いなど、カードによって様々だ。

◀Aのカード下の数値（1）とBのカード上の数値（3）を比べる。これはBの勝ち。

負けたほうのカードは裏返る

隣接しあったカード同士の数値を比べ、勝利した場合、負けたほうのカードは裏返って勝ったほうの色になる。また、たとえば上に勝って下に負けているというように、2カ所以上で隣接するときには、上で勝ったことのみが有効になり、下の負けは無視される。

▶負けたカードは裏返って相手の色になる。

最終的に自分の色のカードを多くしたほうが勝ち

こうして上の手順を繰り返し、フィールド上に9枚のカードが出そろったら、そこに置かれているカードのどちらが多いか数える。ちなみに、後手は置ける枚数が1枚少ないので、両者が置き終った時点で、先手5枚に対して後手が4枚なら引き分けになるのだ。

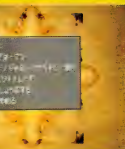
▶カードの総数が多いほうが勝利者だ。

勝ったほうが相手のカードをゲット!

勝利者の権利は、地域ごとのオプションルールによって異なる。トレード方法には、勝ったほうが相手の使用したカードから好きな1枚を奪える"ワントレード"や、裏返したカードをすべて奪える"ダイレクトトレード"、全カードを奪える"フルトレード"などがある。

▶対戦を繰り返し、カードを増やそう!

オプションルール

カードゲームは世界中に広まっているため、地域によっては様々なオプションルールが存在している。オプションルールが採用されている地域では、ただ単に強いカードを出せば勝てるというわけではない。カードや置く場所をきちんと考えながら、戦略を立てていく必要があるぞ。ここでは、そういったオプションルールの1つである「セイム」と「プラス」について紹介していく。

▲オプションの選択。一度遊んだオプションルールは覚えることができる。

▶このほかにも、様々な地域に種々のオプションルールが存在しているぞ。

オプションルールは広まっていく

一度遊んだオプションルールは覚えることができ、スコールたちによって広まっていく。あるオプションルールを、別の地域で使うと、その地域の人たちに新しいルールが伝わるのだ。よって、一度プレイした地域に後でもう一度来た場合、ルールが変わっている場合もある。

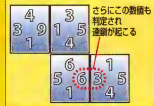
セイム

2カ所以上同じ数値にすれば一発逆転も可能だ!!

隣接したカードが2枚以上あり、両方とも引き分け（同じ数値）だった場合、隣接した2枚のカード両方が裏返る。さらに、裏返って自分の色になったカードが別の隣接カードに勝っていた場合、それも裏返る。

プラス

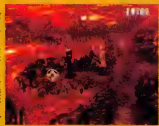
手持ちのカードと場の数を見定めてすばやく計算しよう!!

隣接したカードと自分の数値を足した合計が2カ所以上で同じになると、同じになった部分が同時に裏返る。さらに裏返ったカードが別の隣接したカードに勝てば、それも裏返る。相手の高い数値を利用できるぞ。

続々判明！『VIII』の新事実

魔法を補充できる"ドローポイント"から、最新イベントまで最新情報を紹介！
気になるポケットステーション対応のミニゲームも要チェックだ！

新発見 魔法を補充できるドローポイント

町やダンジョンなどには、ドローポイントと呼ばれる、魔法をキャラにストックできる場所があることが判明。ストックできるのはそれぞれの場所で1回きりでドローできる魔法の数や種類も決まっている。

▶ポイントにはマークが表示される。

炎の洞くつ

最初に訪れるダンジョン、炎の洞くつにもドローポイントがある。ここでストックできるのはたいした魔法ではないが、序盤ということでかなりありがたい。戦闘に勝つことに夢中で、なかなかドローしている暇はないからだ。

▲敵と遭遇するダンジョンなどでは、ある程度リスクを覚悟してドローポイントに行かなければならない。苦労に見合う魔法を得られればいいが。

ティンバーの町

誌面では初登場となる町。ここにあるドローポイントでは、強力なホーリーの魔法をストックすることができる。町についての詳細は不明だが、冒険の途中には、こういった強力な魔法をストックできるポイントを探す楽しみもある。

▲町中では、安心してドローできる。なお、誰か1人がドローするとそのポイントは2度と使用できなくなる。

ところで「ドロー」って何だっけ？

ドローとは、『VIII』のもっとも基本的な魔法入手方法。魔法は、戦闘中に敵からドロー（抽出）することで手に入るのだ。ドローした魔法はその場で使う以外に、ストックしておいて次回に備えることも可能だ。しかも、ストックした魔法はキャラ同士で交換し合うこともできるぞ。ここでは、そのドローの手順を紹介していこう。

G.F.をジャンクションしてドローを選択

コマンドアビリティの「ドロー」はすべてのG.F.が最初から持っている基本アビリティ。まずはG.F.をジャンクションし、アビリティ〝ドロー〟をキャラに付けよう。

◀ドローを付けると、戦闘で「ドロー」コマンドを使用できる。

戦闘でドローを選択

ドローを実行すると、抽出する敵を選択。抽出できる魔法一覧が表示されるので、欲しい魔法を選択しよう。続いて、「はなつ」と「ストック」のどちらかを選ぶのだ。

▶その魔法を残しておきたい場合は「ストック」を選ぼう。

「はなつ」
▲「はなつ」を選ぶと、その場で魔法を使用する。しかし、ストックして使うよりも威力は落ちてしまう。

「ストック」
▲魔法をストックできる。ストックすると次回からいつでも「まほう」コマンドで使用できる。

新要素
ポケステ対応ミニゲームの主役は、やっぱりコチョコボだった!

ポケステ対応で何ができるのか、その内容が明らかになった。それは、G.F.の1体であるコチョコボを使ったミニゲーム。ポケステの中で、コチョコボがある目的のために旅立ち、その過程でコチョコボは成長していくようだ。残念ながら具体的な目的はまだ明らかになっていないが、ここでは実際の画面を見ながら、バトルやイベントについて紹介していこう。

コチョコボHP　戦闘シーンでは、コチョコボのHPがここに表示される。HPが0になると、コチョコボがどうなってしまうかはまだ不明。

ATB　左がモンスター、右がコチョコボのATBバーになっている。数字が減っていき、0になると攻撃できる。攻撃は、自動的に行われる。

モンスターHP　これはモンスターのHPを示している。攻撃して、これが0になればコチョコボの勝利となる。勝つとコチョコボが喜ぶ場面が見られるぞ。

モンスターとの戦闘　行く手を阻むモンスターを倒せ

コチョコボの前に立ちはだかるモンスターとの戦い。戦闘画面の詳細は上の説明を参照してほしい。とはいえ、戦闘は自動で行われるので、基本的には見てるだけ。また、戦闘に勝つことで成長するワケではないようだ。

▲ATBバーが0になると、自動的に敵を攻撃。ダメージも表示。

▲相手のATBバーが0になれば、当然攻撃されてしまう。

▲見事戦闘に勝てば、コチョコボが跳び上がって喜ぶ。

プレゼントをゲット　サボテンダーからのプレゼント!?

ポケステのミニゲームで起こるイベントの1つ。コチョコボが歩いていると、ランダムで突然サボテンダーが現れ、プレゼントをもらえる。このほかにも、いろいろなイベントが発生して、コチョコボの旅を助けてくれるらしいぞ。

HELLO!　PRESENT　SEE YOU!

▲歩いていると、突然サボテンダーが出現。ランダムで発生する。

▲プレゼントとして、コチョコボにアイテムをくれるのだ。

▲そしてそのまま、さっそうと去って行ってしまうのだ。

ポケステでコチョコボを育てると?

ポケステの旅でコチョコボを成長させると、G.F.として召喚したときのコチョコボの攻撃方法がどんどんパワーアップしていくようだ。また、ポケステの旅で手に入れたアイテムなども、そのままゲーム本編で使えるらしいぞ。育てがいがありそうだ!

G.F.コチョコボの攻撃がレベルアップ

もっとスゴイ技を覚えていくらしい!?

新イベント

▲学園が舞台だけあって、学園祭でのイベントも存在するのだ。

新しく届いたイベントシーンの写真を紹介。それぞれリノアとセルフィに関連したイベントだが、詳しい状況に関しては不明。前作でのデートイベントのような、ちょっとしたお楽しみ系のイベントだと予想されるぞ。

リノアとデート?

リノアとスコールがいい感じのイベント。画面ではリノアのほうがスコールを誘っているようだが、前後の状況がわからないため詳しくは不明。このあと実際に行くのかどうかも謎となっている。ほかの女性キャラたちにも、こういったイベントが存在しているとうれしいが。

▲▶リノアの服装が普段着なのにも注目だ。前作のデートイベントのように、好感度によってキャラが変化するのだろうか?

ライブin学園祭

学園祭実行委員のセルフィに誘われ、パーティメンバーでバンドを組むことに。それぞれの担当楽器を決め、学園祭でライブを行うことになるのだ。キャラと楽器の組み合わせは自由だが、この組み合わせによって多少結果に変化があるとか……!? 果たして、見事ライブを成功させることができるだろうか?

◀▲ライブが成功するかしないかは、それぞれのキャラと担当楽器が合っているかどうかで決定されるようなのだが……。

スコールたちがついにバンドデビュー!?

次号は発売が目前に迫る『FFⅧ』のすべてを網羅した大特集。発売前の最終チェックはこれで完璧!!

SaGa FRONTIER™ II

サガ フロンティア２

「不思議なデータディスク2」
『サガフロⅡ』
体験版
誌上レポート

体験版で確認できるさまざまな要素を徹底チェック!!

『チョコボの不思議なダンジョン2』同梱の「不思議なデータディスク2」に収録されている体験版をもとに、『サガフロⅡ』のシステムに密着！　もち攻略もバッチリだ!!

サガ フロンティアⅡ

春予定
RPG
▶価格未定　▶スクウェア
▶対応周辺機器未定

体験版CHECK!
SYSTEM

体験版のここに注目！システムのポイント

封印欄に入った技や術は全員が使用可能

戦闘中に仲間の誰かが技を修得すると、封印欄にその技が追加される。また、封印欄にない技や術を修得している仲間が、一旦それらを封印した場合も同じ。こうして封印欄に追加された技や術は、メンバー全員が使用可能になる。仲間が修得した技、術を全員で共有できる、前作にはなかったシステムだ。

◀封印欄の技と術は、装備しないと使えない。戦闘前に装備しよう。

修得した技と、装備品のストックは引き継がれる

体験版では２つのシナリオを続けて遊べるが、１つめにプレイしたシナリオで修得した技と、手に入れたアイテムは次のシナリオに引き継がれる。ただし、装備していたアイテムは引き継がれないので注意しよう。

▶強力な武器と防具は引き継いでおこう。
▲２つめのシナリオは最初からこの通り。

【全体マップでシナリオ選択】

ゲームが始まったら、マップ上に配置されたシナリオから最初に遊びたいほうを選ぶ。正式なシナリオ選択画面も、こんな感じになる？

【ステータス画面をチェック】

キャラの能力を細かく把握できる、便利なステータス画面。スキル一覧に表示された"＋"マークで、どのスキルに適性があるのかもわかるぞ。

【便利な△ボタン】

ステータス画面で△ボタンを押すと、カーソルが指している装備品や技、術の効果を見ることができる。防具の防御力などもわかって便利。

【メンバーチェンジも可能!?】

体験版では並び順の変更以外に使う機会はないが、メンバーの入れ替えが可能。製品版では、仲間が４人以上になることがあるのかも？

体験版CHECK!

BATTLE

進化した戦闘システムに触れて、その楽しさを実感しよう!!

ロールと攻撃順番の設定はできない

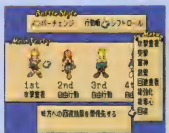
それぞれの仲間に「突撃」や「術強化」などの役割を設定できる「ロール」と、攻撃順番を自由に設定できる機能は、残念ながら体験版で試すことはできない。本当の冒険に旅立つときの楽しみに取っておこう

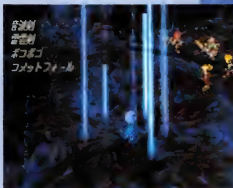
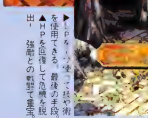
◀製品版では、ロールの設定により、より緻密な作戦が立てられる

LPのいろいろな用途を試してみよう

今回のLPには、「ターンの始めにキャラのHPを完全回復する」、「WP、JPが切れた状態でも技と術を使えるようにする」という2つの新しい用途が加えられている。便利な効果を持つLPをいかに活用するか、『サガフロⅡ』の戦闘では、それも重要なポイントになっているのだ。体験版の戦闘では2つの用途を存分に試して、その便利さを実感してみよう。ただし、LPの消費は命を縮める危険な行為であることを忘れずに。

▶LPを使って技や術を使用できる。最後の手段。

▲HPを回復して危機を脱出! 強敵との戦闘で重宝。

決めろ! 必殺の連携攻撃!!

技や術を連続でヒットさせる華麗な「連携」は、『サガフロ』シリーズの戦闘の華。体験版の戦闘でも、その醍醐味を存分に味わうことができるぞ。最初のうちは使える技が少なく、連携のパターンも限られる。しかし戦闘を繰り返して多くの技を修得すれば、連携のバリエーションはどんどん広がっていくのだ。威力を重視するもよし、見た目の美しさにこだわるのもまた一興。自分なりのスタイルで、いろいろな連携の組み合わせを試してみよう。敵との連携にもチャレンジだ。

▲敵との連携は、運にも左右されるため、狙って出すのはなかなか難しい。どうしても1度見てみたいなら、前列の仲間に回復の術をかけまくってみよう。うまくいけば、敵の攻撃とつながるぞ。

◀今回は連携攻撃の実行中に、連携履歴も表示される。技や術の組み合わせと順番がすぐに確認できて便利だ。

武器はモンスターを倒して手に入れる

ギュスターヴ以外の仲間が装備している武器は、使用回数の限界を越えると壊れてしまう。体験版のパーティでは、そのときのために予備の武器がいくつかストックされているが、それ以上の予備はモンスターを倒して手に入れるしかないぞ。またごくまれに、特殊な能力を持つ武器や防具がゲットできることもある。それを探すのも、1つの楽しみ方だ。

◀▲モンスターが武器を落とすかどうかは運まかせ。予備の武器がなくなったら、術で戦うか、さもなくば素手で攻撃するしかない。

モンスターと停戦交渉!?

戦闘に「逃げる」の選択がなく、倒すか倒されるかだけで戦いの決着がついていた前作。体験版をプレイするかぎり、『サガフロⅡ』でも戦闘に入ったら逃げられないようだ。ただ今回は、敵のパーティが不利になると、停戦交渉が可能になる。交渉が成功すると、その場で戦闘を終わらせることができるぞ。戦力を少しでも温存したいときなどに便利なのだ。

◀「去る」、「追い払う」、「見逃す」など、交渉の手段はいろいろ。知能が高いモンスターほど成功しやすい?

【その他のチェックポイント】

敵との接触

ロマサガ シリーズからおなじみのシステム。横や背後から襲われると隊列が乱され、戦いが不利になる要素は健在のようだ。

ひらめき

修得した技は全員で共有するため、複数の仲間が同じ技をひらめくことはなくなった。また、体験版ではなぜか術はひらめかない。

武器の有効射程

剣は中距離、素手は近距離で最大の威力を発揮するというように、今回は武器の種類ごとに有効な射程が設定されている。

体験版CHECK! EVENT攻略

体験版で遊べる2つのシナリオを、ダンジョンの詳細マップ付きで完全攻略！ 両方の冒険を、じっくり楽しもう!!

恐怖!化石の洞窟(A.D.1300)

太古に生きた恐竜たちの化石が眠る、険しい洞窟が冒険の舞台。メンバーは頼もしい顔ぶれで、よほどのことがないかぎり戦闘で苦戦することはない。出発の前に、右のメンバー紹介を参考に装備を整えよう。

◀各キャラの持ち味を発揮できる装備で出発！

パーティメンバー紹介

グスタフ
攻撃系の術のエキスパート。武器はからっきしなので術一筋でいこう。

レイモン
弓を装備しているが、素手による攻撃が最も得意。超接近戦タイプ。

ライア
剣技と術の両方をこなすバランスタイプ。パーティの回復係。

プルミエール
剣技と攻撃系の術に長けている。前列に出して活躍させよう。

●翼竜の化石
全体図で見ないとその存在にすら気づかない、巨大な翼竜の化石。手描きならではの自由で大胆な構図が光る。見る者を圧倒する光景だ。

●回復おじさん
スタート地点のすぐ先に、HP、LP、WP、JPを回復してくれるおじさんがいる。何度でもOKなので、ここを拠点に戦闘を重ねてパーティを育てよう。

●くぼみに潜む影
ここの壁のくぼみには、敵が隠れている。真下を通ると突然襲ってくるぞ。

BOSS MONSTER 化石獣

スケルトンライト&レフトを従えて出現。その2体と協力して連携攻撃を仕掛けてくる。回復の特殊能力「化石の叫び」も使う厄介な相手。

決死の連携勝負! 回復はこまめに

2体のスケルトンは、何度倒しても化石獣が復活させてしまう。彼らは無視して、化石獣に集中攻撃だ。受けたダメージは、次のターンにLPで回復しよう。

▶少々のダメージは、「化石の叫び」ですぐに回復されてしまう。4連携で、毎ターン1000前後のダメージを与えるのが理想的だ。

◀化石獣の攻撃を絡めた連携攻撃を受けると、ほとんど瀕死のダメージを受ける。すぐに回復しよう。

ダンジョン攻略のポイント

死角に潜むモンスターの不意打ちに注意

全体的に通路が狭く、敵をかわしづらいダンジョン。しかも一部の敵は、岩場の陰や壁のくぼみに身を隠し、不意を突いてくる。地面の敵ばかりでなく、周囲からの奇襲にも気をつけよう。

◀行き止まりに追い込まれると最悪。こうなると、もう覚悟を決めて戦うしかない。

▶敵がひそんでいる場所は、一気に駆け抜けよう。

樹海の塔を目指せ(A.D.1240)

自然の迷宮と化した広大な樹海と、その奥にそびえる古代の塔が冒険の舞台。まずは酒場にいるエレノアを仲間にしよう。彼女抜きでの冒険はツライ。仲間が増えたら、全員の装備を整えて出発だ！

◀下の返事を選ぶと、もう仲間になってくれない。

パーティメンバー紹介

キャラクター	ステータス	解説
ギュスターヴ	280/280 11/11 36/36(5) 0/0(0) 1000	剣と素手の攻撃は達人の域。設定通り、術はまったく使えない。
グレタ	200/200 14/14 24/24(4) 23/23(3) 1000	弓に適性があるが、攻撃は不得意。回復係としての役割の方が重要。
ナルセス	120/120 17/17 12/12(1) 43/43(6) 1000	術士タイプのキャラクター。剣と槍を使わせても、結構いける。
エレノア	180/180 16/16 14/14(2) 26/26(3) 1000	技と術のバランスタイプ。なぜか体術の技をどんどん修得する。

●回復お姉さん

こちらの回復キャラは、うら若きお姉さん。遠慮せずにお世話になろう。

BOSS MONSTER

森の番人

ストーンサークルで待ち受けている巨大モンスター。見かけによらず多彩な技を持ち、力まかせの攻撃で味方のＨＰを確実に奪っていく。

敵は単体、連携で押しまくれ!!

強さのランクでいえば化石獣よりも上だが連携の危険がないぶん楽に戦える。受けたダメージはＬＰで回復し、全員で攻撃に専念すれば意外とあっさり倒せる。

◀「冷気ブレス」や「たたきつぶす」など、重い攻撃を次々と繰り出してくる。受けたダメージは倍にして返してやろう。

▶最強の技を組み合わせた連携で攻撃！　敵の「ためる」と運よくつながれば、５連携も可能なのだ！

ダンジョン攻略のポイント

広大な樹海は天然の迷路 道に迷わぬよう気をつけよう

マップのつながりは単純だが、通れる場所の見分けがつきにくいため道を探してウロウロ迷ってしまいがち。掲載したマップでつながりを確かめながら、確実に歩を進めよう。塔まで着けばあと一息！

▼洞窟よりは自由に動けるので、戦闘を回避するのは楽だ。

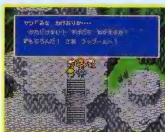
▲ほとんどだまし絵に近い場所も。おそるべし、樹海の迷路。

FFVIII発売記念 『FFIV』『FFV』『FFVI』

アクティブ・タイム・バトルの基礎を築いた『IV』
11人のキャラが織りなす熱いストーリー

◀『IV』のCDを飾るのは、パラディンと暗黒騎士のセシル。セシルの苦悩を象徴するイラストだ。

FCからSFCにプラットフォームを移して、91年に発売された『FFIV』。戦闘に時間の要素を取り込んだアクティブ・タイム・バトルを採用し、その後の『FF』シリーズに多大な影響を与えた記念すべき作品。また、主人公セシルと竜騎士カインの友情と裏切り、ローザとのロマンスなどの熱い物語でも人気だ。

▶四天王の1人、火のルビカンテもCGムービーに登場。

▲11人のキャラクターたちそれぞれの、熱いドラマが展開される！

アビリティシステムでジョブチェンジの幅が広がった『V』
奥深いキャラメイキング

世界を支える4つのクリスタルが、次々に砕け散るという異変にみまわれた世界を舞台に繰り広げられるストーリー。また、特定のジョブでキャラを育て、覚えたアビリティ（特技）をジョブチェンジ後も使用可能にしたアビリティシステムが登場。“二刀流のシーフ”や“白魔法も使える黒魔道士”など、さまざまなキャラを作れるのが魅力。

▲ギルを投げてダメージを与えるアビリティ「ぜになげ」。

◀飛竜の背に乗るクルル。幻想的なシーンをCGで再現！

▶主人公バッツと、ヒロインのレナ。彼らを待っている運命とは……？

『FFVI』のPS移植が発表されたばかりだというのに、またまたビッグニュース！　これまでにPSで発売された『FFIV』『FFV』に『FFVI』を加えた3タイトルを1つにまとめたスペシャルパッケージの登場だ。天野喜孝氏イラストのピクチャーレーベル採用など、FFファンには見逃せない内容だぞ!!

FINAL FANTASY COLLECTION ファイナルファンタジーコレクション	
3/11 RPG	▶¥6,800　▶スクウェア ▶MC（『IV』『VI』2ブロック、『V』1ブロック）

FINAL FANTASY™ COLLECTION

※『ファイナルファンタジー コレクション』と『〜アニバーサリーパッケージ』は、コンビニでは販売されません。

がスペシャル1パッケージで登場!!

各キャラ固有の特殊コマンドを採用した『VI』

自由自在なパーティ編成

アビリティシステムはなくなったが、幻獣の力を封じ込めた「魔石」を装備することでキャラクターたちはさまざまな魔法を獲得する。また、「ぬすむ」や「ひっさつわざ」など、各キャラには固有の特殊コマンドが用意され、それぞれの個性を生かしたパーティ編成を楽しむことができるようになったのだ。

◀物語の要所要所で、12人の中から、好きなキャラを選んでパーティを編成することが可能になった。

▲鋼鉄の巨体を持つ幻獣アレクサンダー。幻獣が深く関わるストーリーだけに、ムービーにも登場！

◀エドガーの双子の弟、マッシュ王子。モンクとしての修行を積み、さまざまな必殺技を使う。

▲物語のヒロインともいえるティナのイラストが『VI』の目印だ。

ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI

さらに5万本限定『アニバーサリーパッケージ』発売決定!

天野氏描き下ろしイラスト入り

▲『VII』の発売を記念して、文字盤の数字の色がⅠからVIIまでは色付きなのだ。

『FFVII』の発売を記念した限定商品として発売されるのが、この『アニバーサリーパッケージ』。『FFコレクション』と同内容のソフトに、文字盤部分が天野喜孝氏描き下ろしのティナのイラストで彩られたオリジナルクロックがついているのだ。しかも特製化粧箱に収められた超豪華版。限定5万本ということなので、『FF』ファンの必須アイテムになることは間違いないだろう。

予約の受け付けは『FFVII』の発売と同時に開始される。売り切れてしまう可能性が高いから、『FFVII』を買いにいったその場で予約して、間違いなくゲットしておきたいところだよね。

FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE

3|11 RPG ▶¥8,800 ▶スクウェア ▶MC(『IV』『VI』2ブロック、『V』1ブロック)

お店にGO!

2月11日(『FFVII』発売日)予約開始!

またコンビニ専売『FF VI』もピクチャーレーベルに

『FFコレクション』と同日発売の『FFVI』もピクチャーレーベルになることが判明。こちらのレーベルはCGのケフカ。どっちも欲しくなっちゃう？

FINAL FANTASY VI
ファイナルファンタジーVI

3|11 RPG ▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC(2ブロック) ※コンビニ専売

▶「FF」シリーズの中でも彼の存在感はピカイチ！

▶不気味な薄笑いを浮かべるケフカのCGがグッド！

PlayStation
えいえんは あるよ…
ここに あるよ…
4月発売予定
初回限定版2枚組 ¥6,800（税抜）
（高解像度CGモード付スペシャルディスク同梱）
通常版 1枚組 ¥6,800（税抜）
恋愛アドベンチャー
輝く季節へ
もれなくプレゼント!
特製アルミ名刺ケース
© KID 1999
予約キャンペーン申込用紙
お好きなタイプに○をつけてください。A（みさき・澪） B（瑞佳・茜） C（繭・留美）
住所:
お名前:
TEL:
年齢: 歳
性別: 男 ・ 女
職業:
※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。
※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。
キリトリセン
予約キャンペーン実施中
あなたの好きなタイプを1つ選んで、ご応募ください。
予約者全員にもれなくプレゼント!
締切:平成11年4月15日(木) 当日消印有効
◆応募方法
1,この広告に付いている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
2,お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
3,ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。
応募してくださった方全員に「特製アルミ名刺ケース」をお送りします。
●お好きなタイプに○がない場合、弊社にて任意で選び発送させていただきます。
●申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね!
全員当たる!!
予約特典
今すぐ予約しよう!
※実物とは多少異なる場合がございます。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

EVE & LOST ONE & DESIRE / NEW RELEASE LINE UP!

さらに充実のラインナップ!!その世界はさらに広がる。

待望のサウンドトラック遂に登場!

EVE burst error / ORIGINAL SOUNDTRACK
イヴ・バーストエラー／オリジナル・サウンドトラック

<収録内容>
1.SEGA Saturn版 オープニング・テーマ　2.デイリー・オープニング　3.Main (noon) for the Man
4.天城探偵事務所　5.Main (noon) for the Woman　6.まりな自室　7.Main (night) for the Man
8.トリスタン乗船前　9.エール外国人学校 (noon)　10.安らぎ　11.汎用曲 (孔宅・大使館)
12.ショットバー (Dummy有り)　13.信頼
14.Last Mission by 天城小次郎&氷室恭子 with 子安武人&松井菜桜子<CDドラマ小次郎編より>
15.エール外国人学校 (night)　16.推理／(No.X05)　17.招かざる客／(汎用曲 Experssion)　18.団らん
19.エルディア (日記-1/2日・3日・4日)　20.憩い　21.脱走　22.ピンチ Theme of EVE VI.1
23.王室 (有線放送)　24.弥生　25.日常／(No.X01)　26.ハッキング／(ハッカー)　27.狂気／(No.X06)
28.バーストエラー／(No.X04)　29.エンディング-3　30.μ101日記 (ハイパーアレンジ)　31.エンディング-1
32.硝子のドレス by 御堂真弥子 with 岡本麻弥<CDドラマまりな編より>　33.天城探偵事務所 (to be continued version)

初回特典:ピクチャーCD

CD:KICA 1219／¥3,059 (TAX IN)

最後の"EVE"、もう一つの"The Lost One"
SS、Win、PS、プラットフォームを広げる問題作の原点に迫る、
完全オリジナルストーリー。

CD DRAMA THE LOST ONE / Last chapter of EVE
CDドラマ ザ・ロスト・ワン／ラスト・チャプター・オブ・イヴ

<収録内容>
1.Prologue その男の場合　2.Opening Theme～The True Lies by 松原正樹
3.Lost in the city 淋しい男　4.The Secret Life 都会の片隅で
5.The lost weekend 酔いしれて　6.The Stolen Moments 正義の名の下に
7.Young & Fine 杏子　8.Epilogue 邂逅
9.『ほほえんだ瞳で』 by モニカ with 折笠愛　10.Special Bonus Track

CD:KICA 1222／¥3,059 (TAX IN)

ファン待望、感動の名作『デザイア』が
全曲コンプリート+イメージソングで遂に登場。

DESIRE / ORIGINAL SOUNDTRACK
デザイア／オリジナル・サウンドトラック

<収録内容>
1.LOVE IS INSANITY song by マコト with 氷上恭子　2.MOVBGM_03.MID　3.MOVBGM_01.MID
4.Desire No.36 (Spiral) / Albert Prologue　5.Desire No.1 (Ishtal 'Desire') / Main-1 (Noon)
6.Desire No.2 (Tina) / Theme to Music Box Version　7.Desire No.3 (Consideration) / Room'n BGM for Makoto
8.Desire No.4 (The Ishtal's Brains) / Search-1　9.Desire No.5 / Gag　10.Desire No.7 (The Dark Side Ishtal) / Main-2 (Night)
11.Desire No.8 (Awake) / Hard Scene-1　12.Desire No.12 (Tiny Suspect) / Suspiction-1　13.Desire No.13 (Dream) / Dream-1
14.Desire No.15 (Psychedelic Sunset) / Hard Scene-2　15.Desire No.16 (Psychedelic Sunset) / Hard Scene-3
16.Desire No.17 / Feel Easy　17.Desire No.19 / Search-2　18.Desire No.21 (Beat) / Anxious-1　19.Desire No.22 / Anxious-2
20.Desire No.24 / Dream-2　21.Desire No.26 (Dimensional Desire) / Responser　22.Desire No.32 / Tina　23.Desire No.34 / Pinch
24.Desire No.36 (Final Suspect) / Suspiction-2　25.Desire No.78 / Sunset or Maritina　26.Desire No.79 / Common BGM
27.Desire No.84 (Suspect) / Suspiction-3　28.Desire Ending / The Another World (Arr.Version)　29.Desire_mix.MID
30.MOVBGM_04_2.MID　31.Fridays' song by ティーナ with 川上とも子

初回特典:ピクチャーCD

CD:KICA 1223／¥3,059 (TAX IN)

CDドラマ
EVE burst error
～小次郎編～
CD:KICA 1210／¥3,059 (TAX IN)

CDドラマ
EVE burst error
～まりな編～
CD:KICA 1213／¥3,059 (TAX IN)

CDドラマ
EVE burst error
～エルディア秘録編～
CD:KICA 1219／¥3,059 (TAX IN)

CDドラマ
DESIRE (デザイア)
CD:KICA 1212／¥3,059 (TAX IN)

KING RECORDS

電撃文庫 5周年

パステルたちと一緒に冒険しようよ!

新フォーチュン・クエスト リプレイ4
Fortune Quest

雪狼と氷の娘

深沢美潮自ら すべてのプレイに参加! 今度も興奮と感動の嵐!!

深沢美潮・はせがわみやび　イラスト／迎 夏生ほか　定価:本体510円+税

伊藤和典(攻殻機動隊)×高田明美(機動警察パトレイバー)の豪華コンビが贈るフル3DCGアニメがノベライズで登場!

VISITOR ビジター

立花 薫　監修／伊藤 和典　イラスト／高田 明美　定価:本体570円+税

Now on sale
■サウンドトラックCD「AUDIO VISITOR」(発売/avex) ■LD(発売/パイオニアLDC)
■DVD(パナソニックデジタルコンテンツ)

狂科学ハンターREI5
エディソンの交信機
中里融司　イラスト／小畑 健　定価:本体550円+税

聖痕のジョカ(上) 光の章
関口 準　イラスト／相川 有　定価:本体490円+税

やみなべの陰謀
田中哲弥　イラスト／此路あゆみ　定価:本体510円+税

電撃G's文庫

聖ルミナス女学院②
著／高城 響　原案／寺田憲史　イラスト／青野厚司ほか
定価:本体610円+税

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン
Vol.1 好評発売中!　定価:本体900円+税
深沢美潮／中村うさぎ／高畑京一郎／上遠野浩平／阿智太郎 ほか 豪華執筆陣

5周年 大感謝祭

あなたの清き1票が電撃文庫を変える!!

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中!

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年! 読者の皆様と一緒にお祝いする投票形式の全員参加型コンテストを行っています!

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀にブレイクするのは? 「あなたが選ぶ新作グランプリ」
新世紀エンターテインメントグランプリ

来るべき21世紀～新世紀～に向けて、あなたが期待する作品を投票してください。創刊以来、「電撃」が小説デビューだった作品がノミネートされています。

ノミネート作品(作品名50音順・敬称略)
1.「大久保町の決闘」田中 哲弥
2.「お嬢様特急」花田 十輝
3.「狂科学ハンターREI」中里 融司
4.「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂 昌史
5.「セブンス・ヘヴン」土門 弘幸
6.「タイム・リープ」高畑 京一郎
7.「テイルズ オブ デスティニー」祭紀 りゅーじ
8.「テクノデビル戦記」飯 淳
9.「NANIWA霊異記」薬府 二郎
10.「猫目狩り」橋本 紡
11.「風水街都 香港」川上 稔
12.「ブギーポップは笑わない」上遠野 浩平
13.「ブラックロッド」古橋 秀之
14.「僕の血を吸わないで」阿智 太郎
15.「星くず英雄伝」新木 伸
16.「メルティランサー」山下 卓
17.「悠久幻想曲」たきもと まさし
18.「ラルフィリア・サーガ」有里 紅良

電撃キャラクター総出演! あなたが選ぶキャラクターコンテスト!
電撃文庫アカデミー賞
今までに「電撃文庫」に登場したキャラクターなら何でもOK! あなたの「電撃文庫」イチ押しキャラに投票してください!
イラスト／上田 宏(ア・リトル・ドラゴン)

大感謝 大プレゼント

投票してくれた皆様に感謝をこめて大プレゼント!

賞品
●「電撃文庫 アカデミー賞」の各受賞キャラクターのサイン入り複製原画(受賞キャラクターへ投票してくれた人の中から) …… 6名様
●パソコン「VAIO」(SONY) …… 5名様
●DVDプレイヤー(Panasonic) …… 5名様
●電撃オリジナル図書カード(2,000名様) …… 毎月20名様

投票期間 ～1月15日(当日消印有効) 締め切り迫る!
応募方法●専用ハガキでの投票〉
全国書店で配布中もしくは現在発売中の電撃文庫挟み込み専用ハガキに記入してください。
●官製ハガキでの投票
上記専用ハガキの応募要項面をコピーしたものを官製ハガキに貼りお送りください
●メディアワークスのインターネットHPでの投票〉
宛先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
メディアワークス「電撃文庫5周年大感謝祭」係
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

DENGEKI SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
チョコボレーシング～幻界へのロード～
ウンジャマ・ラミー
サイレントヒル
快刀乱麻 雅
RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～
リフレインラブ2
魔女っ子大作戦 その他
イラスト／鈴城芹

チョコボとゆかいな仲間たちがバビューンと猛レース!

タイトル発表時から「チョコボ」ファン&RCGファンが注目する『チョコボ レーシング』が今年3月、ついに走り出す! 今回は気になるゲームシステムにググッと迫るぞ!

チョコボレーシング ～幻界へのロード～

RCG チョコボ レーシング ～幻界へのロード～	3/18（予）	▶スクウェア ▶¥5,800（予）
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）、2P対戦可	

ドリフトあり! 魔法あり! ハラハラドキドキのRCGなのだ!

▲▶コースも超多彩! ちょっと不思議な空間や、「グルグ火山」など聞き覚えのあるステージも……。

チョコボの魅力がいっぱいの「ストーリーモード」も!

◀▼この瞬間から、チョコボの大レース物語が始まるのだ!

『FF』シリーズや『チョコボ』シリーズでおなじみのキャラが、それぞれ自慢のマシンでファンタジックなコースを大激走! それがこの『チョコボ レーシング』だ。バトル要素や戦略性、さらに特殊なテクなども数多く用意されているから、誰でも熱く、楽しく爆走できるぞ。もちろん、スピード感やプルプルくるドリフトの手ごたえも気持ちいいし、BGMは超～ノリノリの『FF』サウンド、しかもゲームモードが豊富……とくれば、もう期待するしかない!!

チョコっとココも要チェック

キャラとマシンを育成できちゃう!?

「パラメータエディット」機能に注目!

ストーリーモード

チョコボが、次々登場するライバルたちを相手に、レースで戦っていくモード。勝つことで超楽しいストーリーが進むぞ。

タイムアタックモード

各コースで“走り”を極めるべく、ひたすらそのコースの最速レコードに挑戦するモード。高度なテクもここでマスター?

グランプリモード

コースを自由に4つ選んで、その総合成績を競う本格的なモード。他の7人のCOMキャラと、熱いデッドヒートが展開!

バーサスモード

友だちとのバトルも楽しめる対戦モード。エディットしたキャラ&マシンをメモリーカードで持ち寄っての対戦も可能!!

リレーモード

好きなキャラとアビリティを自由に3つずつ選んで、一定周回をリレーで競争するモード。勝負のカギはアビリティか!?

 ※画面写真はすべて開発中のものです。

この2つのポイントがレースのカギを握るのじゃ！

天才発明家 シド

今回、数々のスーパーマシンを作り出した、おなじみのスゴ腕メカニックだ！

『チョコボレーシング』は、ただ爆走するだけじゃない！　『FF』シリーズのバトルを思い起こさせる「魔石」を使っての攻防や、相手のマシン＆コースの特性を計算に入れて選ぶことになる「アビリティ（特殊能力）」を駆使した戦略性、といった２つの要素が、レースの重要なポイントになるのだ。ここでは、このゲーム最大の魅力ともいえる２大ポイントを徹底チェック!!

1 魔石

『FF』シリーズでおなじみの魔法を攻めに、守りに、使うことができる!!

「魔石」はコース上に浮いていて、プワプワと上下に動いているアイテムのようなモノ。走ったまま、これをうまく取ることができたら、あとは「ココだ！」というタイミングでボタンを押せば、その魔石に備わった魔法を発動することができるのだ。魔法の種類は写真で紹介している以外にも、アルテマ、ブリザド、ミニマムなど、『FF』シリーズでおなじみのものばかり。

レース展開をよく見て、攻守にこれらの魔石をタイミングよく使うことが、勝負のポイントになるぞ！

▶同じ魔石を連続で取ると、その魔法の威力がグングンアップ！「サンダー」なら、２個で「サンダラ」、３個で「サンダガ」に!!

コース上の「魔石」をゲットすると…

▲"？"は、取ってみるまで何の魔法かわからない魔石。うまく取ると…。▶お尻に魔石が！　最大３個までキープできるぞ。

「リフレク」を発動した場合

バリヤー系のこの魔法で、敵からの魔法攻撃を反射！使いどころが重要そうだね。

「死の宣告」を発動された場合

コワ〜イ青魔法。死神にとりつかれ、10カウントでクラッシュする……（涙）。

2 アビリティ

各キャラが持つ、この特殊能力でレースがグンッとヒートアップ！

キャラが個々に持つ特殊能力、それが「アビリティ」だ。モードによってはレース前に、ズラリと用意されたアビリティの中から１つを選ぶことになる。その効果は走行自体を有利にするものや、魔石による攻防をさらに熱くしてくれちゃうものが中心。これによって、ライバルのマシン特性やコースの特徴を見きわめ、ベストなアビリティを選択するという、"戦略"を練る楽しさも味わえるぞ。

▲これがアビリティの選択画面。「突進」や「ぶんどる」といった攻撃的なものも！

アビリティ「ははたき」発動！いくぜ!!

▼画面左上の「アビリティゲージ」がフルになれば、発動準備OK。そしてこれが「ははたき」開始の瞬間！　エフェクトも豪快だ。

▲これでコースのデコボコも関係なしにスピードアップが可能！　さらに、高い位置に浮いている魔石などもゲットできちゃうのだ。

召喚獣が棲む、あの"幻界"目指し爆走する 8人（?）のレーサーたちを大紹介！

ここでは、この『チョコボレーシング』でプレイヤーが操走させることになるキャラクターたちを紹介。もちろん、それぞれの個性や魅力が反映された、各キャラ自慢のマシンにも要注目だぞ！

チョコボ
超人気者のチョコボは、その脚力を生かしたスペシャルギア「ジェットブレードCR」で突っ走る。

モーグリ
いつも元気なお騒がせ屋のモーグリは、「モグスルーR2」に乗って、軽〜い感じで飛ばしまーす！

ゴブリン
ゴブリンの愛車は、「ゴブトロッコH4」。見た目だと、直線には強そうだけど、カーブには弱いかも？

黒魔道士
「魔霊」と呼ばれるマシン（?）を操るという黒魔道士。だが写真には、それらしきものは…一体!?

白魔道士
『チョコボ２』で大人気の白魔道士も参戦決定！　乗るのは「ホーリーカーペット」（←飛びます！）。

ゴーレム
ゲーム界一（?）の怪力を持つゴーレムは、マシンも馬力が超ありそうな「ロッククルーザーV8」！

デブチョコボ
その名も「DEV.トライシクル」でドドドッと走るデブチョコボ。でもタイヤがつぶれてるぞ、オイ。

ベヒーモス
戦車型の「ベヒーメタル99式」を駆るベヒーモス。絶対クラッシュしなさそうな安定感が自慢？

【幻界とは？】『FFⅣ』『FFⅥ』に登場した世界。人類よりはるかに長い歴史を持ち、「この世ならぬもの＝幻獣たち」が人間たちとの接触をさけて棲む世界として一部の召喚士にのみ、その存在を知られていた。

大ニュース!!

みんながノリノリになれるリズムゲーム
『パラッパラッパー』の続編が
ついに登場！
その名も……………………

ウンジャマ・ラミー™

▶画面上を流れる指示通りに、ノリノリでボタンを押していく。基本操作は「パラッパ」と同じだ。

▶主役のラミーちゃん。キュートなヒツジの女の子なんだ。

『ウンジャマ・ラミー』？　これが『パラッパ２』の正式タイトル。ゲーム全体のプロデュースは松浦雅也、ヴィジュアルはロドニー・グリーンブラット、シナリオは伊藤ガビン……スタッフは間違いなく、「パラッパ」と同じ。でも、「ウンジャマ」って？　その秘密をチェックしてみよう。

今度はロック！

バンドでジャムる！

『パラッパ』の音楽はヒップホップだったけど、『ウンジャマ』はロック！　つまり、歌モノ。カラフル&ワイルドなメロディーラインにあわせて、リズムアクションするんだ。

ACT　ウンジャマ・ラミー

3月（予）
▶SCEI
▶価格未定
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

主役はラミー 今度は女の子

バラエティ豊かなロックサウンドを楽しませてくれるのは、めっちゃクールなガールズバンド、MilkCan（ミルク缶？）。パラッパタウンを舞台に彼女たちの熱いロック魂が大炸裂！　なんて大げさなことはないと思うけど、システムとストーリーの両面で「バンド」が重要なテーマになりそうだぞ。

◀▼普段はボーッとした感じのラミーちゃんだけど、ギターさえあれば！

▶ラミーちゃん、天下無敵のロックギタリストに変身中。アー・ユー・レディ!?

3人そろってガールズバンド

Milk Canのメンバーは、ラミーちゃん、マーさん、ケイティの3人。マーさんのパパが経営する薬局がスポンサーの実力派バンドなのか？

ラミーちゃん

パラッパタウンに住むヒツジの女の子。普段はモジモジでヘナチョコだけど、実は逆ギレ系の炎のギタリスト。

マーさん

オカルト好きで、けっこう辛口、マイペースで動じないネズミの女の子。ドラムス担当。

ケイティ

おしゃれでおませなネコの女の子。しっかりしていて仕切りたがりの、ヴォーカル&ベース担当。

リズムで遊ぶ！　基本は同じみたいよ

今回公開された画面写真を見てもわかる通り、基本的なシステムや操作は『パラッパ』と同じらしい。画面に表示される指示通りに、ボタンを押していくんだ。ただ、ちょっとだけ気になるのは、そのラインの下に半分だけ別の指示が見えること。詳細はまだ不明だけど、おそらくメロディラインの続きが表示されてるんじゃないかな？

みんなでパーティ！

▶これは対戦プレイ？　それとも協力プレイ？　詳細は続報を待て。

▼タマネギ先生登場！　ところで、パラッパくんは登場しないのかな？

バンドは1人じゃできないように、『ウンジャマ』では待望の2Pプレイが可能になった。対戦も協力も、両方できると盛り上がるよね！

今度は2人で

キミは見たか『ウンジャマ』CM

元旦から3日間、テレビでオンエアされていた『ウンジャマ・ラミー』のCM、キミはチェックできたかな？　CMには、パラッパくんも登場していたのだ。

『ウンジャマ』気になる～

体験版プレイレポート

霧と闇に閉ざされた町を行く！「サイレント ヒル」を誌上体験!!

SILENT HILL

闇と霧に支配された町
「サイレントヒル」を舞台に繰り広げられる恐怖の物語……
今回は体験版をもとに、本作の恐怖の世界に触れてみよう。

AVG	サイレント ヒル	3|4	▶コナミ
			▶¥5,800(予)
		▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)	

新たな恐怖の扉が、いま開かれる……

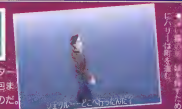
暗闇や霧など、視覚制限を演出に盛り込むことにより、人間が持つ根本的な恐怖心を揺さぶる話題のホラーAVG『サイレント ヒル』。今回は、12月17日から店頭で配布されている体験版に収録されているゲーム序盤のストーリーと、BATTLEモードを紹介しよう。まだ体験版をプレイしていない人は、これを見て『サイレント ヒル』の世界を存分に味わってもらいたい。また、各ポイントごとに操作法も紹介しているので、そちらもチェックしてほしい。そして、新たに判明した新キャラを含め、物語を彩る7人のメインキャラも一挙に公開するぞ！

主人公ハリーが娘のシェリルと休暇を過ごすためにサイレントヒルに向かうところから物語は始まる。体験版のOPムービーは、下で紹介している人々との出会いのシーンを見せつつ、ハリーが交通事故を起こすまでの顛末が描かれる。そのクオリティの高い映像は一見の価値有り！

◀町へ向かう途中で追い越して行く警察官。彼女は……

▲◀人影を避けようとして崖下に転落。目を覚ますと、シェリルの姿が消えていた。彼女はどこにいったのか？

車を出たところからゲームスタート。消えた娘を探すため、霧に包まれたサイレントヒルを探索するのだ。しばらく町を歩いていると、前方にシェリルと同じ位の背格好をした少女の姿が浮かびあがる。しかし、ハリーが近づくと、その少女は逃げるように霧の奥へと走り去ってしまう。まずは、この少女のあとを追っていくのだ。

◀[illegible]ためにハリーは町を進む

霧に浮かぶ

影の正体は!?

▲深い霧の中、目の前に少女の姿がっ！

◀近づくと逃げる少女。深い霧がその姿を隠す。

▶足音や物音を頼りに少女のあとを追え

コントロール・Navi

ここでは、キャラの操作法を紹介する。✚キー：前進、後退、左右旋回。

L1、R1：左右にステップ。L1+R1：180度反転。L2：敵を視界に捉えたりするサーチビュー。R2：武器を構える。○：調べる、攻撃（武器使用時）。×：ダッシュ。□：ライトのON、OFF。

32歳の男性で職業は作家。大きな仕事が終わったので、休暇を取り娘のシェリルとサイレントヒルにやってきた。妻はすでに亡くしている。

7歳になったばかりのハリーの娘。もともとサイレントヒルに行きたいといったのは、彼女だった。交通事故のあと、消息を絶ってしまう。

28歳の女性警察官。サイレントヒルの隣町のブラマ市の警察署に勤めている。連絡が途絶えたサイレントヒルの様子を見にきた。

接触

少女のあとを追い、路地裏へと入っていくハリー。そのまま進んでいくと、大量の血痕とシーツにくるまれた死体を発見する。不気味に思いながらもさらに奥へ進むと、そこにはハリーを出迎えるように金網に縛り付けられた死体があった！　恐怖に身をすくませるハリー。その背後から、異形のモンスターが現れる……。

◀▼奥へ進むにつれ[illegible]、それにも増して、血の量が多くなる。この町に何が起こったのか!?

バトル・Navi

武器を持っていれば、R2を押しながら◯ボタンを押すことで攻撃をすることが可能だ。銃などの場合、威力はあるが弾数制限があるので、使いどころを考える必要がある。

構える
◀R2押しっぱなしで取る行動。攻撃に入る前段階だ。

▲▶目の前に現れた無気味な死体とモンスターの襲撃。反撃する手段もないまま、ハリーは、なすすべも無くモンスターの攻撃に倒れてしまう。

出会い

シビル登場

殺された！　と思った次の瞬間、ハリーはカフェで目を覚ます。目の前には、隣町の女性警察官シビルが立っていた。互いに情報交換をしたあと、シビルは護身用の拳銃をハリーに渡し、応援を呼ぶためにカフェをあとにする。その後、ハリーが建物内を調べていると、突然ラジオからノイズが流れ……（本編に続く）。

▲▶隣町から連絡の途絶えたサイレントヒルの様子を調べに来たシビル。

◀室内を調べるハリー。壊れたラジオやナイフなどを見つけられる

▶ある場所を調べると、突然壊れたラジオからノイズが流れる。その直後、窓ガラスを突き破り、モンスターが現れる。

…To be Continued

調べる・Navi

怪しい場所や机の上に置かれているアイテムを調べたいときに使うのが◯ボタン。自分が調べたい対象物の正面に立ち◯ボタンを押せば、その物を調べられるぞ。手に入れたアイテムを使いたいときは、スタートボタンでメニューを開けばOKだ。

◀[illegible]必ず入手すること

BATTLEモード解説

この〝BATTLEモード〟とは、体験版だけに用意された特別なモードだ。ここでは、サイレントヒルにある学校を舞台に、モンスターを倒しつつ、さまざまな謎を解いていくことになるぞ。本編との大きな違いは、ハリーが拳銃や体力回復剤などの武器やアイテムをあらかじめ所持しているということ。また、探索中に提示される謎なども、このモードだけのオリジナルとなっている。初めの舞台は学校だが、謎を解くことで洞窟などさまざまな場所を冒険できるようになるぞ。まさに、本作の魅力が凝縮された内容となっているこのモード、体験版をゲットして、ぜひプレイしてほしい。

◀闇に包まれた校内を探索する。鍵のかけられた部屋など、謎を解くことで行動できる範囲が広がっていく。校内にはモンスターがいるので注意しよう。

▶血で書かれたメッセージ。これを参考に、謎を解いていくのだ。

◀彫像がメダルを握っている。あるアイテムを使えば、彫像からメダルを取り出せるぞ。

▶学校の中庭にある時計塔。ここに校内で入手した金と銀の2つのメダルをはめることで、次のステージへの扉が開く。次はどんなステージが待っているのか!

リサ・ガーランド

サイレントヒルの病院に勤める20代の看護婦。町の異変に怯えて病院内に隠れていたところをハリーと出会う。

ダリア・ギレスピー

40～50歳代の女性。オカルトめいた言動で、町の住民から奇異の目で見られている。「おかしなギレスピーおばさん」ともいわれる。

マイケル・カウフマン

50代の医師。リサが勤める病院の院長でもある。大柄でどっしりとした風貌をしているため、多くの人から信頼を得ている。

アレッサ

10代の少女。とある病室でハリーは彼女のことを知ることになる。それ以外のことは一切謎。彼女が事件の鍵を握るのか？

今回は独占入手した『快刀乱麻』の新情報&新着イラストを一挙大公開!! また、基本システムのおさらいをかねて、ゲームの流れを細かく解説するぞ。

SLG	快刀乱麻 雅	1/21	▶イマディオ
			▶¥5,800(限定版¥7,800)
		▶MC(1ブロック)	

快刀乱麻 雅

◆麗琳(れいりん)◆

中国に住む有名な剣術家の娘で、剣術を習うために日本に渡ってくる。口が悪く、自分より実力の劣る門弟たちを馬鹿にしているが、新十郎に対しては心を許している。

育成＋経営が楽しい和風SLGの新情報&ゲームシステムを最終チェック!!

道場の門弟をはじめ、魅力的なキャラクターが数多く登場する『快刀乱麻』。だが、今回入手した情報によると、3人もの隠しキャラクターが存在してるというのだ!! 今回はこの新情報にスポットを当てつつ、基本システムをおさらいしていくぞ！

◀今回の記事を読んで、システムを理解してからプレイしよう。

独占情報

クリアするたびに分岐による新シナリオが追加される!!

これまで、剣術道場の門弟となる個性豊かなメインキャラたちを紹介してきた。だがなんと、そのほかに4人の門弟候補の存在が判明したぞ。彼らを登場させる方法はいたってシンプルで、ゲームクリアが条件。最初のプレイでは大悟が登場するが、クリアするごとに、重蔵、武丸、麗琳の順番で登場するようになり、それと同時に新シナリオへの分岐ポイントが追加されるのだ。彼らは特定の条件を満たすと門弟に勧誘することが可能。もちろん、4人それぞれにエンディングが用意されている。これでますますゲームが楽しみだね。

▶新シナリオへの分岐ポイントは、自分で発見するしかない。がんばって見つけよう。

1回目に登場!!

兜山大悟
誉れ高き兜山家の次男。家名復興のために剣術の修行に明け暮れる毎日を送る。

2回目に出現!!

真壁重蔵
いつの時代も影として暗躍してきた甲賀衆真壁家の末裔。冷淡で常に無口。

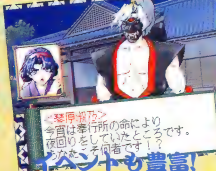
3回目に出現!!

穂村武丸
かつて天才とうたわれた凄腕の剣士。新十郎とは悪友ともいうべき仲。

平日と休日に取れる各行動を総チェック!!

発売日が間近に迫った『快刀乱麻』。だけど、このゲームは平日と休日に実行できるコマンドの内容がまったく異なり、種類も多いことから困惑する人もいることだろう。そこで、ここではパートごとに実行コマンドの詳細を徹底解説するぞ。下の記事をしっかり読んで、プレイ前にシステムを完璧に把握しておこう。

▼ゲームは平日（育成）と休日（恋愛）の繰り返しで進行し、その途中で数々のイベントが発生するのだ。

▲門弟のパラメータや道場の評価をちゃんと把握したうえで、スケジュールを決定しよう。

平日 ゲームは1週間単位で進行する 門弟たちのスケジュールを決めよう

育成パートでは、主人公や門弟たちに1週間に1つのコマンドを実行させて、スケジュールを組むことになる。コマンド数は全7種類とかなり多いので、各コマンドの効果を覚えることが大切だぞ。

▲コマンドを実行すると、体力を消費する。門弟たちの体調に気を配ろう。

師範代

道場の門下生たちを指導する師範代を、主人公や門弟たちの中から選択するコマンド。師範代に選んだキャラの行動結果によって、そのキャラのパラメータが変動するのだ。

修行

ほかの道場へ道場破りに行くコマンド。勝敗によって道場の評価が変動する。ゲーム序盤はパラメータが低いので、実行しないほうが無難。ある程度育ってからにしよう。

鍛錬

楯岡道場で門弟たちを育成するコマンド。1日単位で鍛錬の結果（成功か失敗）が表示され、その総合評価でパラメータが変動する。成功率は、体調によって変化する。

稽古

その時点までに出会った特定の人物に、お金を払って門弟を鍛えてもらうコマンド。基本的に依頼料が高いほどパラメータは上昇する。短い期間で育成したいときに便利。

読書

本を読ませることで「知力」を上昇させるコマンド。本の種類によって変動するパラメータが異なる。休日に、お店で本を買うと実行可能になるぞ。

▲本は日本橋の文化堂で買えるぞ。

依頼

依頼を引き受け、その結果によって道場の評価とキャラのパラメータが変動する。休日に、町で仕事を引き受ければ、その翌週に実行可能になる。

▲どの依頼も1人しか引き受けられない。

休息

休暇を与えて体力を回復させることができる。キャラの体力が低いとコマンドの成功率が低下するので、こまめに確認して休ませてあげよう。

▲体力が低いとキャラの表情が変化する。

休日 江戸の町を散策して休日を有意義に過ごそう！

休日は、道場を移動する「道場ターン」と、町の中を移動する「江戸ターン」に分かれている。どちらの場合も場所ごとに実行できるコマンドが異なる。どの場所でどんなコマンドを実行できるのかを覚えておくといいだろう。

▲最初のうちは、いろんな場所へ行って何ができるか調べてみるといいかも。

道場ターン

道場内では一の間、二の間で「読書」と「休息」、稽古場で「鍛錬」と「瞑想」、庭で「瞑想」と「休息」、台所で「料理」などのコマンドを実行可能。また、移動先に門弟がいた場合は、一緒に行動することができ、デートに誘う「約束」とプレゼントを贈る「贈物」などのコマンドが追加されるぞ。

デートに誘う

▶デートに誘ってOKをもらえば、場所を指定できるぞ。

プレゼントを贈る

◀プレゼントの中にはパラメータを上昇させるものもある。

江戸ターン

江戸の町は、新宿、浅草、日本橋、品川、麻布の5カ所に区分されている。それぞれの地域には、お店や道場などの施設が建っており、場所に応じて買い物や練習試合といった行動が取れる。また、特定の施設では仕事（支持率により依頼内容は変化）を引き受けることができる。

▲いろんな依頼を引き受けて、道場の評価を高めよう。

▶特定の条件満たしてデートに誘うとイベントが発生する。

特殊イベントもある！

悪い輩をバッタバッタと叩き斬る! 西部一セクシィな"SAMURAI"ここに見参!?

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN

ACT	RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~	3月(予)	▶ウエップシステム ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

斬新なアイデアが満載の3D・ACT『ライジングザン』の魅力を再検証!! 登場キャラクターやストーリーなど、見どころを徹底的に紹介するぞ。

和洋折衷、アイウォンチュー! 『ZAN』の奇天烈な世界観をCHECK!!

この『ライジングザン』はポリゴンで構成されたフィールドを駆け巡り、次々と現れる敵をなぎ倒す壮快感抜群の3D・ACTだ。物語はアメリカ西部を舞台に、ニューヒーロー「斬」が忍者や侍などを率いる悪の集団"邪火龍"と壮絶な戦いを繰り広げるというもの。そこで今回は、和と洋の文化が融合した独自の世界観やストーリーなど、設定からその魅力に迫っていこう。さらに、新情報として"斬"が使う必殺技のコマンドや練習ステージの詳細を公開!! 盛りだくさんの内容でお届けするぞ。

Valerie チェック! 其の1 個性的なキャラクターとストーリーにクギ付け!

ここでは、個性的な登場キャラクターたちが織り成す注目のストーリーを紹介する!! さて、物語の舞台はゴールドラッシュにわく開拓時代のアメリカ。とある田舎町でヒーローを夢見ていたジョニー(斬の本名)はある日、町外れの渓谷で行方不明者が続出するという噂を聞く。さっそく調査に向かったが、そこで虐殺武闘団"邪火龍"と遭遇!! 愛用の銃で戦うものの、力及ばず奇面の男の一撃を受けて谷底に転落、重傷を負ってしまう。絶対絶命の危機を迎えたジョニーだが、スズキという老人に助けられ事無きを得る。やがて、体調が回復した彼は、打倒"邪火龍"を胸に、刀術を学ぶべくジパングに渡るのであった…。月日は流れ、刀術をマスターしたジョニーは"生涯無敵流"を開眼。名をスーパーウルトラセクシィヒーロー"斬"と改め、西部へと帰ってきた。

マスター・スズキ

ジパングからアメリカに渡ってきた元忍者の老人で、斬の父・ケヴィンの親友。かつて乱闘事件に巻き込まれたところを、斬の父・ケヴィンに助けられた過去を持つ。

初音(はつね)

スズキの孫娘。その物々しい風体から想像できるように裏社会でも一目置かれているくの一。斬がジパングを旅立ったのち、祖父の指示により斬の助っ人としてアメリカに渡る。

Valerie(ヴァレリー)

健康的な褐色の肌が印象的な女の子。斬の幼なじみで、斬がジパングに渡ったあと、リーダーシップをとって町を守っていた。現在は邪火龍に捕らえられている。

斬

本編の主人公。ある日、邪火龍に重傷を負わされたところをスズキに命を救われる。その後、ジパングでの厳しい修行の末に刀と銃、2つの武器を同時に操る独自の術"生涯無敵流"を会得。邪火龍を倒すべく故郷へ戻る。

唐栗男(からうりお)

組織の作戦参謀にして最凶の発明家を名乗る老人。彼の乗っている機械もその発明品の1つだ。金をエネルギーに変換し、人間を人造兵器・霊魔兵に改造している。

スモウチャンプ

邪火龍の幹部の1人でステージ3のボス。ジパングのスモー・ビューティー・コンテストで準優勝を収めた実績(?)を買われてスカウトされる。強烈な張り手が武器。

鷹魔将(たかましょう)

アメリカ西部の支配を企む邪火龍の作戦司令官で、斬に致命傷を負わせた張本人。邪火龍帝の命を受けてアメリカに渡る。唐栗男とは何かと衝突することが多い。

ゴニンジャー

唐栗男が作り出した霊魔兵の集団でいわゆる鉄砲玉。それぞれが刀やカギ爪などの特殊武器を身に付け、複数で同時に襲いかかってくる。ザコといえども侮れないぞ。

Valerie チェック! 其の2

刀と銃、2つの武器から繰り出されるSexyでグレイトな技の数々!

斬は特定のコマンドを入力することで必殺技を繰り出すぞ。刀と銃、2つの武器から繰り出される必殺技の種類は実に豊富で、どの技も威力抜群！　これで敵を倒したときはまさに気分爽快なのだ。そこで、ここでは斬が使うすべての必殺技を一気に紹介するぞ。そして、各必殺技のコマンドも大公開!!　これで予習しておけば、初プレイでも快適に遊べること間違いなしだ。いまからしっかりコマンドをチェックしておこう。また、必殺技を使ったときのド派手な演出も見モノだぞ！

▲必殺技を使うと画面左下のスピリッツゲージ（青）を消費する。

刃裏剣斬（ハリケーンぎり）
←→+⊗or→←+⊗

体を中心に刀を回転させ、その衝撃波で敵を倒す必殺技。周りを敵に囲まれたときなどに使用すると効果的だ。

真刃斬（マッハぎり）
↑↑+⊗

刀を前方に突き出し強烈な突きを出す。攻撃範囲は小さいが、その分当たったときの威力は絶大！

火雷斬（ほらいざん）
→→+⊗or←←+⊗

刀を左右に振り、前方に衝撃波を飛ばす遠距離攻撃技。銃以上の攻撃力を持つが、若干敵に当てづらい。

JOHNNY THE HERO
ケヴィンが斬の誕生日に作ったもの。あらゆる弾を装填できるぞ。

乱手撃ち（ラッシュうち）
↑↑+◎押しっぱなし

照準を合わせた敵に、連続して銃を撃ち放つ。◎ボタンを押しっぱなしにしていればいいので、かなり使いやすい。

怒雷武斬（ドライブぎり）
↓↑+⊗

体を高速回転させ、敵を斬り付ける。直線上にしか攻撃できないが、敵に当たれば複数回ダメージを与えられるぞ。

鬼斬刀「芸者桜」
斬が初音から譲り受けた名刀。鬼を斬るため作られたことが名前の由来。

Valerie チェック! 其の3

マスター・スズキの挑戦!?　超木人との激烈バトル

この『ザン』には、練習用ステージ〝修行の房〟が用意されている。ステージは5つの部屋に分かれており、各部屋ごとに課題が提出される。さらに、部屋の中には数々の仕掛けやスズキが作り出した木人たちが斬を待ち受けているぞ。この試練を乗り越えられるか!?

木人
▲スズキが木で作ったカラクリ。右手に刀を持ち、左手には火球を発射する大筒が内蔵されている。ステージでは常に2体で登場する。

修行　其之壱　～防御の房～

ガードや回避行動、敵の弾をはじくといった防御に関する操作を教えてくれる。2体の木人が同時に攻撃してくるので、それをある程度防ぎきれば次の房に進むことができる。楽にクリアできるぞ。

修行　其之弐　～跳びの房～

ここでは高い場所に飛び移ったり、穴や障害物を飛び越えるジャンプが課題。上下に動く床や灼熱の溶岩が流れる通路など、さまざまな罠が部屋に仕掛けられている。

超木人
▲スズキが最高傑作と自負する究極の木人。普通の木人と比べて遥かに性能が良く、並の攻撃でも倒れない強度を持つ。

修行　其之参　～刀の房～

刀での攻撃を課題としたこの房では、動くワラ人形を斬り倒したり、木人を相手に実戦形式で修行することになる。また、ここでは初音から必殺技のコマンドや戦闘のコツを教えてもらえるぞ。

修行　其之四　～銃の房～

この房では、目標に照準を合わせて狙い撃ちするターゲッティングなどのテクニックを教えてもらえるぞ。いくつも配置されたワラ人形や2体同時に襲ってくる木人の撃破が課題だ。

修行　其之五　～極の房～

この極の房の課題は超木人を倒すこと。これまでに教わったすべての基本操作をおさらいする意味で、キミの実力が試されるぞ！　見事、超木人を倒せば修行は終了し、いよいよステージ1に突入だ。

オレ様のセクシィっぷりしっかり見てくれよな！

リフレインラブ2 Refrain Love

登場する女の子それぞれに事情があり、その人なりの物語を持った恋愛AVG『リフレインラブ2』。前号に引き続き、魅力的なキャラの中から1人をクローズアップし、その魅力を探ろう。

AVG リフレインラブ2	1/28	▶リバーヒルソフト
		▶¥6,800(CD2枚組)
	▶MC(1ブロック)	

桜咲町12の恋物語……それぞれの事情

CASE2：マリー・ケンジットの場合

12人の女の子それぞれに用意された、その子だけの恋物語。そこから1人を掘り下げ、手記の形で物語を追っていく特別企画第2弾。今回のターゲットは、メインキャラの1人、マリー。彼女は緋色館でのほとんどのイベントに関わってくる重要なキャラだ。感情の移り変わりがハッキリと見える、プレイしがいのあるキャラとなっているぞ。

12人の女の子と12の物語が楽しめる『リフラブ2』とはどんなゲーム？

「リフラブ2」は、桜咲町に住む12人の女の子たちとの恋愛模様を描く恋愛ドラマ。ゲームは物語重視のAVG形式で、登場キャラ全員に独自の物語が用意されている。女の子ごとに違う、多種多様な恋愛模様が楽しめることが魅力なのだ。

◀女の子たちも、みんな魅力的なのだ。

CloseUpGirl

マリー・ケンジット

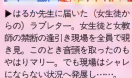
日本生まれのアメリカ人。明るい性格で、緋色館のムードメーカー的存在だ。

緋色館で過ごす騒乱の日々。その騒ぎの中心には、必ず彼女がいた……

大学生活を始めるに当たって越してきた緋色館。そこで過ごした1年間は、生涯忘れられぬ仲間との出会いを果たした期間でもあった。集団風邪、幽霊騒動、はるか先生の恋のトラブル(!?)など、数々の騒動に巻き込まれたが、緋色館の住人みんなで力を合わせて乗り越えてきた。そんな中で、ひときわ目立っていたのがフリーターのマリー・ケンジット、通称マリケン。金髪で、青い目で、明るくて、どこから見ても立派なアメリカ人。でも、日本生まれの日本育ちで、英語は滅法苦手。常に騒ぎの中心となって、ときに騒ぎを収めたり、ときに広げたり。自由奔放、天衣無縫。そんな彼女の姿は、見ているだけで気持ちよく、誰もが認めるムードメーカーであった。例え世界が滅んでも、彼女1人だけは飄々と生きていけそうな、そんな女の子。だけど現実は、そう都合よくはいかないようで……。

1つの夢を失ったとき、彼女は大きな挫折を迎える。生まれ、過去、両親のこと……。さまざまな事柄が激流の如く押し寄せ、彼女を傷つけていく。それでも彼女は乗り越える。この挫折を糧として、また一回り大きくなって、緋色館に帰ってくる。そこが、彼女の帰るべき場所なのだから。

▶落雷による停電騒ぎにも怖がるなんてことはなく、暴れまわるマリー。これが幽霊騒動に発展しかかるのだが、彼女は「気のせい」の一言で済ませてしまう。大きな騒ぎにならないで済んだのだが…。

◀緋色館の全員が風邪でダウン。1人無事だった彼女が全員の面倒を見ることに……。

▶はるか先生に届いた（女生徒からの）ラブレター。女生徒と女教師の禁断の逢引き現場を全員で覗き見。このとき音頭を取ったのもやはりマリー。でも現場はシャレにならない状況へ発展し……。

Key Persons

マリーはほとんどのキャラと関わるが、物語的に重要なのはこの2人。

七瀬ちづる

◀高宮グループに勤めるOL。通常は、マリーとはほとんど面識がないのだが……。

ローラ瀬倉

▶某要人の秘書。物語の後半、12月以降の展開で関わってくることになる。

▶やがて夢破れ、落ち込むマリー。普段からは、信じられない姿だ……。

◀リクルート姿のマリー。自分の夢へ一歩前進するのだが。

「あのとき目指した夢はもう消えちゃったけど、またこうやって登っていけば、登り終わる頃には、きっと次の夢が見えてくる気がする」

桜咲町の人々

緋色館に住む3人のヒロインのほか、ゲームには魅力的な女性が12人も登場する。そのすべてのキャラを、関連した（会いやすい）場所とあわせて紹介。なお、ローラと美里に関してはとくに関連した場所はない。

秋吉チカ ◀短大生。緋色館住人の、秋吉倫太郎の妹。

華色尚子 ◀内気な性格だが、舞美とは大の仲良し。

安井舞美 ◀緋色館の大家の娘。今どきの女子高生。

砂緒さん ▶緋色館住人いきつけの喫茶店の店長。

三沢はるか ◀緋色館住人。桜咲女子高の数学教師。

矢加部陽子 ◀緋色館住人。百道大学へ通う女子大生。

マリー・ケンジット ◀日本育ちのアメリカ人。緋色館住人。

久志原美紀 ◀プロのフリーターを自称する八百久の娘。

七瀬ちづる ◀高宮グループの本社に勤めるOL。

朝倉道子 ◀主人公の中学時代のクラスメイト。

伊達美里 ▶大人の魅力を漂わせる女性。

ローラ瀬倉 ◀某要人の秘書。派手そうに見える。

大きな挫折を乗り越えて、また1つ彼女は強くなった…。

夢を失いながらも、懸命に前へ進もうとするマリー。そんな彼女の大きな心の支えとなれたことは、とても幸せなことだ。彼女の態度や接し方も、秋を迎えようとする頃には大きく変わっていった。招待された桜咲高校の文化祭を2人で過ごす頃には、彼女の傷もすっかり癒えたようだった。緋色館のみんなで行った11月の温泉旅行では、ほかの人の目を盗み、混浴で酒を酌み交わす余裕も見せた。はたから見ればのっぴきならない関係だが、それ以上に、2人の精神的な結びつきは、日増しに強くなっていった。 2人の間が近くなるにつれて、彼女の周りのさまざまな事情が耳に入ってくる。彼女の強さは、決して神から授かったものではない。複雑な家庭事情から見た目のコンプレックスまで、大小さまざまな挫折につまづき、傷つき、悩み、落ち込み、そして乗り越えてきた。そうした積み重ねが、彼女をここまで強くしてきたのだった。そして、これからもきっと挫折はあるだろう。しかし、もう心配することはないのだ。1人では乗り切ることができない挫折も、2人一緒ならば、きっと乗り越えられるはずだから。

やがて季節も押し迫った12月。決して投げ出さず、常に明日を見つめる彼女の前に、2度目のチャンスが訪れようとしていた……。

▶10月、緋色館にふってわいた捨て子騒動。面倒を頼まれたマリーも、悪い気分ではないようだ。

◀▼2人で一緒に遊びに行った学園祭では、ちょっとしたジョークも飛び出すほど元気になった。

◀こんなところにも酒を持ち出すマリー。本来は混浴ではないんだけど……。

「うん、これからも色々悩むんだわ 私、クヨクヨするタイプだから」
「……ウソばっか」

◀温泉旅行でマリーは、今までのこと、そしてこれからのことを語ってくれる。

DateGraphic
デートグラフィック

女性とデートしたとき、状況によっては特別なグラフィックが表示される場合がある。ここでは、そのデートグラフィックの一部を紹介。今回はマリーとのデートから、代表的なグラフィックを公開していくぞ。

プール

プールでのグラフィックは2種類ある。両方見るため、プールには何度か誘ってみよう。

カラオケ

カラオケだって得意。歌うのは、もちろん日本の歌謡曲。なかなかの歌唱力を持っているのだ。

デート後のハプニング!?

夜のデートのあとに起こる、ちょっとしたハプニング。外国人に話しかけられ、パニックに陥ってしまうマリー。見た目とは裏腹に、中身は生粋の日本人!?

最新情報入手！ストーリー&システムを紹介！

魔女っ子大作戦

Little witching mischiefs

東映アニメーションが生み出した「魔女っ子」たちが大集合する夢のSLGが登場！　今号ではついに判明したストーリー&システムを紹介していこう!!

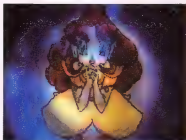
SLG 魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs
2|4 ▶バンダイ ▶¥6,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

～ストーリー～ STORY

歴代の「東映魔女っ子シリーズ」のヒロインたちが一堂に会し、壮大なオリジナルストーリーを繰り広げる！

人間界を再び救うために…

「ある大魔女が自然界の魔法力を使って妖魔を生みだし、人間界に災いをもたらそうとしています。お願いです！　阻止するために力を貸してください!!」…魔女っ子たちの夢に現れた少女〝リーリオ〟はそう語った。魔女っ子たちは人間界を救うべく行動を開始する。

ゲームは、各作品のＴＶシリーズの後日談という形でスタート。魔界に帰ったサリー、コンパクトを失い普通の生活に戻ったアッコ、人間界で修行を続けるメグ、戦いを続けるハニー、花とともに暮らすルンルン、新しい町での生活を続けるチャッピー、人間界で平和に暮らすララベル。彼女たちは、夢の少女の言葉を信じ、再び力を発揮するのであった。

▲魔女っ子たちの夢に現れた謎の少女〝リーリオ〟。彼女は、魔女っ子たちに人間界の危機を告げるのであった。

CHECK 最初に選んだ魔女っ子によってストーリーが変化する！

ゲームを始めるとまず「魔女っ子」を選択する画面が表示される。プレイヤーは、ここで選んだキャラでゲームを開始。ゲームを進めるうちに、ほかの魔女っ子たちが次々と合流して仲間になるのだ。もちろん、合流したときに発生するイベントは、魔女っ子によって変化するぞ。

▲「魔女っ子選択」画面で選んだ魔女っ子でストーリーを進められる。

▲ゲームを開始する前には、各魔女っ子ごとに違うグラフィックが数点表示されるぞ。

▼ゲーム中に、ほかの魔女っ子が登場すると会話イベントが始まる。このあと、ＮＰＣとして仲間になってくれるぞ。

3Dマップで繰り広げられる魔女っ子たちと妖魔との戦い。ここではそのシステムを詳しく紹介していこう。

SLG+ACTでゲームが展開！

ゲームはSLG+ACT。3Dマップ上では手持ちのキャラクターを動かしていくSLG。そして、敵と隣接し、戦闘を選択すると1対1の戦いが行われるACTが始まる。戦闘時は、フィールドに配置されたトラップや敵の攻撃をかわしつつ、個性豊かな魔法攻撃で戦っていこう！

◀このような3DマップでSLG部は進行していくぞ。

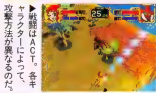
▶戦闘はACT。各キャラクターによって、攻撃方法が異なるのだ。

バトル

3Dフィールドを自在に動き回るACTバトル！

マップ上で敵に隣接すると、バトルを仕掛けることができる。このとき、隣接した敵が複数だった場合は、✚キーでバトルを仕掛ける敵を選ぼう。バトルに突入すると、画面がアクションフィールドに切り替わり、バトルが始まるのだ。制限時間内に敵の体力をゼロにすれば勝利。逆にこちらの体力がゼロになると負けとなり、次のイベントまで登場できなくなるぞ。

▲敵に隣接するとバトルを仕掛けられる。戦いたくない場合はキャンセルも可能。

▲アクションフィールドを自在に動き回り、敵をやっつけるのだ！

マップ

"マナ"を解放しつつ、敵のゲートを目指せ！

3Dマップではキャラクターを移動させて、「マナポイント」でマナを獲得しながら、敵の本拠地である「魔法ゲート」を目指すことになる。マナは、キャラクターが特殊コマンドを使ったり、初期配置以外のキャラクターを出すために必要なので、確実に獲得していこう。

マナポイント

キャラクターを待機させると1ターンごとにマナを獲得できる。獲得するごとに色が変化し、全部のマナを獲得するとこの場所は消滅する。

EVENT

経験値などを増やすことのできるサブイベント（ミニゲーム）が発生する場所。詳しくは右の「サブイベント」のところを参照してほしい。

魔法ゲート

本拠地。敵は赤色、味方は青色で表示される。ここが敵の手に落ちると敗北。また、リーリオの特殊コマンドはここで使用する。

サブイベント（ミニゲーム）

13種類のサブイベントで経験値をアップ！

マップ上の「EVENT」にキャラクターを移動させて終了すると、サブイベントが発生する。サブイベントはミニゲーム仕立てになっており、成功すると主にキャラクターの経験値が増えるぞ。

アニマル・パニック

▲逃げ回る動物を60秒以内に捕まえるイベント。成功すると、残り時間に応じた経験値が得られる。また、HPも回復する。

いたずらカラス

▲「モグラ叩き」の要領で、野菜を盗もうとするカラスを退治するイベント。成功すると経験値がもらえる。

CHECK キャラクターによってはマップ上で"特殊コマンド"が使える！

キャラクターによっては、マップ上で右の表の特殊コマンドが使用可能。だが、コマンドのほとんどは特定のキャラクターしか使用できない。文字通り「特殊」なものなのだ。原作のファンなら、表の特殊コマンド名で、どのキャラクターが使用するかわかるハズ。特殊コマンドを使いこなして戦いを有利にしよう。

▲「特殊」使用時にはマナを消費する。

特殊コマンド名	属性	効果	特殊コマンド名	属性	効果
メテオ	攻撃	隣接した敵1体を攻撃	カラス変化	変身	2ターンの間、移動力がアップする（ほかのパラメータはダウン）
ハニービーム	攻撃	3ヘックス以内の直線上の敵を貫通して攻撃	ネズミ変化	変身	敵から狙われなくなる
サンダー	攻撃	1ヘックス以内の敵1体に攻撃	ハニーフラッシュ	変身	キューティハニーに変身する（※1）
アイスピック	攻撃	3ヘックス以内の敵1体に攻撃	逃げ足	回避	戦闘を回避する確率がアップ（※2）
花粉風	攻撃	自分の周り6ヘックスの敵を攻撃	タイムストップ	補助	1ターンの間、マップ上のすべての敵を動かなくさせる
落語	攻撃	自分の周り6ヘックスを敵味方関係なく攻撃	ミクロ化	補助	隣接した敵1体を小さくする
スーパーサンダー	攻撃	指定したヘックスとその周り6方向のヘックスを攻撃	ミラーコート	補助	2ターンの間、隣接した味方1体をバリアで守る
友情・ヒール	回復	隣接した味方のHPを回復	激励・パワーアップ	補助	一定時間、隣接した味方の攻撃力と魔法攻撃力をアップ
友情II・チャージ	回復	隣接した味方のMPを回復	怒り	補助	1ターンの間、自分の攻撃力を2倍にする
スーパーヒール	回復	指定したヘックスとその周り6方向のヘックスにいる味方のHPを回復	情報	情報	自分の周り5ヘックス以内のイベントヘックスを指定し、内容を表示
スーパーヒールII	回復	3ヘックス以内の指定した味方のHPとMPを全回復	写真	遊び	隣接した味方の写真を撮る
変身	変身	マップ上にいる別のキャラクターに化ける	※1 変身により、HPが10%回復する ※2 敵からの攻撃を受けたとき、自動的に効果を発揮する		

RPG

ウェルトオブ・イストリア

緻密に設定された世界観、緻密なキャラメイク、数多くのシナリオからなるマルチストーリー……。"RPG"の原点に立ち返った超本格派RPG登場!!

2/25(予)
▶ハドソン
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)

100以上のシナリオが生み出す、自分だけの物語

主人公＝プレイヤーをテーマに、主人公を演じるというRPG本来の楽しさを追求した『ウェルトオブ・イストリア』。綿密に設計された仮想世界を自由に旅をするこのゲームでは、100を超すシナリオピース（複数の小さなシナリオ）からなるマルチストーリーにより、自分だけの冒険物語を創り出すことが可能なのだ。今回は、このシナリオピースをクローズアップして、シナリオの発生からクリアまでの手順を紹介していこう。

◀見知らぬ大地に降り立った主人公（＝プレイヤー）。ここから冒険が始まる。

シナリオピース発生の流れ

①シナリオキーの入手

まず通常の会話で「シナリオキー（そのシナリオに関する情報）」をゲット。入手したシナリオキーは◎ボタンに登録され、そのボタンで住人に話しかける（通常は◎ボタン）だけで、関連した情報を聞き出せるようになる。

▲シナリオキー入手。キーが複数ある場合、どれを登録するかの選択も可能。自分だけの物語を創っていくのだ。

②シナリオポイント入手

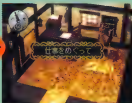
◎ボタンで住人に質問をしていくと、「シナリオポイント（そのシナリオが発生する場所）」を聞き出せる。ポイントはマップに表示されるので、あとはそこへ行けばOK。ただし、シナリオポイントのないシナリオピースもある。

▶いろんな人に話しかけていくと、シナリオポイントをゲットできる。

◀ポイントはマップに表示される。

③シナリオピース発生

マップに示されたシナリオポイントに行くと、いよいよシナリオピースが始まる。シナリオのスタートは、そのポイントに行くだけでOKだったり、そこにいる誰かと会話する必要があったりと、状況によって様々だ。

▲シナリオポイントに行ってシナリオピースが始まると、そのタイトルが表示される。

序盤のシナリオピースを紹介

ここでは、実際に序盤に起こるシナリオピースのいくつかを紹介。ゲームにはこういったシナリオが100以上も用意されているぞ。シナリオのボリュームや展開パターンは、じつに多彩だ。

女戦士

盗賊ギルドで発生するシナリオピース。剣を盗まれた女戦士ベルフィンに頼まれ、奪い返す手伝いをすることになる。盗賊ギルドの連中との戦闘もあるぞ。

◀盗賊ギルドの一部のメンバーが、ベルフィンの命を狙っている。

▶ここで「手伝う」を選ぶと、直接シナリオピースが発生する。

最初の依頼 ～ラシュアの貴族～帰路

最初の町にある冒険者ギルドに登録すると、自動的に起こるシナリオピース。3つの連続したシナリオになっていて、町から町へと手紙を配達していくことになる。あちこちたらい回しにされるが、すべてこなせば結構な儲けになる。強制戦闘もなく、自然に町の位置関係を覚えることができるので、ゲームに慣れるのには最適だ。

◀「最初の依頼」は、冒険者ギルドに登録すると発生。もちろん断ることもできるけど、受けたほうがいいぞ。

▶連絡して仕事を依頼される。

◀無事に手紙を届けると、ここでもたらい回しにされる。世界に慣れながらお金も稼げるというシナリオだ。

商人のお供 ～ラシュアへ

商人を町まで護衛するシナリオ。隣町まで送るだけなので、「商人のお供」そのものは簡単にこなすことができるぞ。しかしそのクリア後、今度はラシュアまでの護衛を頼まれるシナリオ「ラシュアへ」が発生する。ラシュアまでの道のりはすぐだが、その途中、ならず者に襲われてしまうのだ。序盤にしては結構手強い敵との戦闘が用意されているシナリオだ。

◀冒険者ギルドで発生する。このシナリオピース自体は、とても簡単な内容なのだ。

▲依頼をクリアすると、その場で次の依頼を頼まれることに。

◀ならず者との戦闘。商人を守りながら戦う必要があるのだ。

対戦ACT

～幕末浪漫～月華の剣士

12人の個性豊かなキャラが、カタナ片手に真剣勝負する対戦格闘登場!!

2/25（予） ▶SNK ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

力と技、2つの「剣質」を使いこなして戦え

幕末を時代背景に、12人の剣士たちが戦う対戦格闘『月華の剣士』登場。キャラクター選択時に「力」と「技」のタイプのうちどちらかを選ぶことで、同キャラでもまったく違った戦い方ができるのが特徴。また、ＰＳ版にはアーケードにはなかった「トレーニング」や、時間経過とともに体力が減っていく「サドンデス」、「アートギャラリー」なども収録。

◀ド派手な必殺技の演出も『月華』の魅力。とにかく攻めまくる。

AVG

クリック メディック

医者となって、患者の身体をむしばむ、未知の細菌「バクルス」を倒せ！

2月（予） ▶SME ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック）

患者の体内に入り込んで細菌退治だ！

『クリック メディック』は、「バクルス」と呼ばれる未知の細菌に侵された人体を舞台に展開するAVG。プレイヤーは近未来の医者になり、患者を問診。患部と症状が判明したら、「ＶＢマシン（体内で医療活動するための車両）」に乗り込み、患者の体内に出発！ 迷路のような体内で患部を目指し患部に巣食うバクルスを退治するのだ。

◀もちろん患部に近いところから入り込んだほうが治療は楽になる。

SLG

グローバルフォース 新・戦闘国家

国際紛争調停機構を率いて、国家間紛争を解決するSLG『戦闘国家』の進化形だ！

3/11 ▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC（4ブロック）、DS（AC非対応）、3P対戦可

230種類もの現代兵器を駆使して戦え！

ユニットの行動力が残っているかぎり、攻撃も移動も自由に行える「行動力システム」や、射程範囲内に移動してきた敵を自動的に攻撃する「迎撃システム」が特徴の戦略ＳＬＧ『戦闘国家』が大幅にパワーアップして登場！ 国際紛争調停機構を率いてあらゆる戦場で紛争を解決するのだ。ストーリーモードには６章27話の中に45もの戦場が用意されているぞ。

◀パーティゲーム感覚で、３人同時の対戦プレイも可能だ。

AVG

ATHENA～Awakening from the ordinary life～

SNKのアイドルキャラ、超能力少女アテナが3D・AVGで大活躍！

3/11（予） ▶SNK ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

次々に目覚める超能力を使い謎を解け！

ある日突然、超能力に目覚めた少女、麻宮アテナ。彼女の超能力を駆使し、ふりかかるさまざまなトラブルを解決していくアクションAVGだ。力を手に入れたことで謎の組織に狙われるようになったアテナは、組織の目的や、自分自身の出生について探る旅に出る。物語が進むにつれて使用できる超能力が増え、より複雑な謎も解くことができるようになるぞ。

◀「テレパシー」で心を読めば、会話では聞けない情報も手に入る。

AVG

闇吹く夏～帝都物語ふたたび～

荒俣宏原作の『闇吹く夏』をベースにした3Dアクション AVG！

2/25（予） ▶ビー・ファクトリー ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）

風水の乱れを正し、東京崩壊を阻止せよ

荒俣宏原作「帝都物語」の外伝的ストーリー「闇吹く夏」をベースに繰り広げるアクションＡＶＧ。「気の通り道」を探し出す、謎解きがメインの表世界と、世界に巣食う敵をかわし、アイテムを駆使して乱れた風水を元に戻すアクションメインの裏世界。この２つの世界を行き来しながら霊石と呼ばれるアイテムを探し出し、気のバランスを元に戻すのだ。

◀風水や陰陽道など荒俣氏ならではのテイストも満載だ。

AVG

新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者

人気アニメ『サイバーフォーミュラ』がゲームオリジナルストーリーで登場！

3月（予） ▶バップ ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

あの人気キャラたちとレースで勝負だ！

人気アニメ『サイバーフォーミュラ』がオリジナルストーリーでＰＳに進出！ プレイヤーはネメシスと呼ばれるオリジナルマシンに乗り、全７ラウンドのグランプリを勝ち抜いていくのだ。チームスタッフとコミュニケーションをとるAVGパートと、コマンド選択によりマシンを操作するレースパートをこなし、トップレーサーたちとのレースを勝ち抜こう。

◀従来のＲＣＧとは違い、車に指示を出すことで操縦するのだ。

TBL

日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編

日本プロ麻雀連盟所属、森山Ｂ段の監修による、初心者のための麻雀講座開設！

2月（予） ▶ナグザット ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）

これで麻雀ができないなんて言わせない

日本プロ麻雀連盟公認の麻雀シリーズ第４弾は、入門者＆初心者のための基礎から覚えることができる麻雀学習ソフト。300問を超える例題やムービーによる実践解説に始まり、基本ルールの説明や得点計算の方法、用語の解説までを可能な限りわかりやすい表現のセリフと図解で収録。まったく麻雀を知らない人でもこれで麻雀ができるようになるぞ。

◀プレイ方法はもちろん、麻雀の楽しさまでもが学べるのだ。

TBL

祇園花2～金沢文子編～

親切なシステムで人気の花札ゲーム第２弾！ 新ヒロインに金沢文子が登場！

2/4 ▶日本物産 ▶¥4,950 ▶DS（AC非対応）、2P対戦可

"かなぶん"を捜して花札勝負だ！

こいこい、カブなど本格的な花札が楽しめる『祇園花』シリーズの２作目は、グラビアクイーンとして人気の金沢文子をヒロインに採用！ ストーリーモードで、花京院家に捕らわれた彼女を、花札で勝負しながら謎を解き助け出すのだ。また、フリー対戦モードでは、こいこいの２Ｐ対戦はもちろん、カブではコンピュータを親にした２人プレイが可能だぞ。

◀対戦相手がよくしゃべるのも、このシリーズの魅力の一つだ。

ACT

サイバーオーグ

3D-ACTにAVG要素を加えた新感覚ACT『サイバーオーグ』。今回は斬新なシステムを紹介！

3|25（予） ▶スクウェア ▶¥5,800（予） ▶MC（3ブロック）、DC（AC非対応）

敵を蹴散らし任務を遂行せよ！

『サイバーオーグ』は、近未来の宇宙を舞台にしたミッションクリアタイプの3D・ACT。プレイヤーは、宇宙連邦調査局の3人の個性的な隊員を操って、3Dダンジョンで構成された各エリアを突き進み、待ち受ける強敵をなぎ倒しながらミッションを遂行していくのだ！ パンチやキックといった近距離攻撃と、武器による遠距離攻撃を使い分ける格闘ACTの楽しさ、そして各エリアに仕掛けられた謎を解き明かしていくAVG的な要素が融合したこの作品は、今までのACTの枠にとらわれない新感覚のACTになっているのだ。

▼各エリアの探索中に、そのエリアでの任務やクリアするためのヒントがメールで送信されてくる。メールはかかさずチェックして、迅速に任務を遂行していくのだ。

▲攻撃ボタンを押す順番によって、さまざまなオリジナルコンボ（連続攻撃）を出すことができる。オリジナルコンボは、キャラや装備している武器によって変化するぞ！

◀エリア内にあるコンピューターにアクセスすることで、マップを見ることができるぞ。

3人の隊員たちの能力を使い分けろ！

3人の隊員たちは、それぞれ飛行能力や、壁をぶち破る力など特殊能力を持っている。任務やステージの状況に合わせて使い分けていくことが、ミッションクリアの鍵になってくるぞ！

▶エリアによっては、特定の能力が必要になる場所もあるのだ。

◀飛行能力を駆使し、空中の敵を迎撃だ！

AVG

サウンドノベル・エボリューション3 街 ～運命の交差点～

『サウンドノベル』シリーズの第3弾『街』がPSに登場！ 今回はPS版の新要素を紹介するぞ！

1|28 ▶チュンソフト ▶¥5,800 ▶MC（3ブロック）、AC（DS対応）

雑踏で紡がれる8つのストーリー

テキストを読み進めながら、途中に登場する選択肢によってストーリーが大きく変化していくマルチシナリオを採用している『サウンドノベル』シリーズ。その第3弾『街 ～運命の交差点～』が、PSに登場だ。このゲームは、8人の主人公から1人を選び、ストーリーを進めていくAVG。最大の特徴は、プレイ中に選んだ選択肢によって、そのストーリーの主人公だけでなく、同じ世界の同じ時間を生きるほかの主人公たちのストーリーにも大きな影響をあたえる「ザッピングシステム」を採用していることだ。互いに見ず知らずの主人公たちが影響しあい、1つの「街」を舞台にさまざまなストーリーが展開されていくのだ。

▲たとえば、少年課の刑事「雨宮桂馬」の選択肢によって、牛尾のストーリーが右のように変化していくぞ。

▶Aを選ぶと、通行人を押し倒した「牛尾政美」が逮捕されるストーリーとなり、バッドエンドに。

◀Bを選ぶと、「雨宮」と「牛尾」は出会うことなく、「牛尾」のストーリーが進行していくのだ。

PS版だけのオリジナル要素に注目！

PS版は、SS版の完全移植にとどまらず、より快適にプレイできるように「難易度設定」や「シルエットモード」を始めとした、さまざまな新機能が追加されている。SS版をプレイした人も、新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

▶主人公たちの行動が一目でわかる「タイムチャートモード」により、時間の流れが把握しやすくなったぞ。

◀人物を影で表示する「シルエットモード」。これで実写が苦手な人も大丈夫。

SLG
グーグートロプス
畑を耕したり、狩りをしたり、アクション性と自由度の高さが楽しい原始人SLG登場！

1/28 ▶エニックス ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

原始人を操り、太古の世界を冒険しよう

カーソルを操作して原始人を導き、伝説のマンモスの肉のステーキを食べさせることが目的のSLG。プレイヤーがすることは、原始人が進む方向や画面上の注目してほしい場所を示したり、アイテムを装備させること。マンモスの肉を入手するまでは、狩りをするもよし、畑を耕すもよし、プレイヤーの自由だ。コミカルな原始人のアクションも楽しい！

◀冒険の途中で仲間に会うことも。彼らをマンモスまで導くのだ。

AVG
ミスティックアーク ～まぼろし劇場～
SFCの人気RPGが、リアルタイムAVGとしてPSに！ 独特の世界観が魅力!!

3/18 ▶エニックス ▶価格未定 ▶MC(1ブロック)

アークを駆使して、さまざまな謎を解け

幻想的な世界を舞台に、アークという妖精たちの能力を使って行く手を遮る障害を突破してゆく。プレイヤーが訪れるのは、サーカス一座の団長〝Mr.シルバーフィンガーチップス〞が創り出した4つの世界。そこで団長に奪われた7つのアークを取り戻し、その能力を借りて謎を解いていくのだ。山田章博氏が描く繊細なキャラクターも物語を盛り上げるぞ。

◀人間や、ろうそくなどの無生物にアークを宿らせて物語を進める。

SPG
TRICKY SLIDERS トリッキースライダーズ
『ストII』シリーズでおなじみのカプコンが満を持して贈る究極のスノボゲーム！

2月(予) ▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P対戦可

華麗な滑りとハデなトリックを決めろ!!

『ストZERO』『バイオ』と数々の良質ソフトを送り出してきたカプコンがPSで出す初のスポーツゲーム。本作の最大の特徴は、プロボーダーとしてビデオの撮影に参加、監督の要求通りにトリックを決める〝シナリオモード〞だ。ここでは徐々に高度なトリックを出すよう要求され、失敗したら即解雇されてしまうぞ。ハデなトリックをかっこよく決めよう！

◀「VSモード」など、モードも多数用意されているのだ！

対戦ACT
装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ
AT(アーマードトルーパー)バトルが熱い！ 待望の「ボトムズ」最新作ここに登場!!

春予定 ▶タカラ ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定)、2P対戦可

もう1つの「ボトムズ」ストーリーがここに

1983年～1984年にかけて放映され、圧倒的な支持を得たTVアニメ『ボトムズ』の外伝的作品が登場。ストーリーは、アズライトという青年がボトムズ乗りになるところからスタート。そして、愛機の〝ライトニングスラッシュ〞に乗り、デュアルに勝ち抜いていくのだ。基本は1対1の対戦バトル。そのバトルで獲得した賞金をもとに、自機を強化していこう。

◀TVアニメと時代背景は同じ。物語のリンクはあるのか!?

SLG
Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム
実機シミュレーションとして定評のあるパーラープロシリーズの最新作が早くも発売決定

3月(予) ▶日本テレネット ▶¥5,200 ▶MC(1ブロック)

今度は人気の現金機3台を完全再現!!

再現度の高いパチンコ台や、楽しいオマケモードなどで好評を得た『パーラープロ』シリーズの第7弾の登場だ！ 今回収録されているのは、「大工の源さん3」、「ギンギラパラダイス」、「プリバリ原始人E」の人気現金機3台。前作同様、リーチアクションなどが完全再現されているぞ。また「ホールモード」では、さまざまな対決や難問を堪能できるのだ。

◀人気機種が3台に増え、ゲームのボリュームもアップ！

AVG
キャプテン・ラヴ
モテモテの主人公が女の子をフってゆく。変わったシチュエーションのAVG！

3月(予) ▶東芝EMI ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック予定)、DS(AC非対応)

1人の女の子との「真実の愛」をつかめ

モテモテの主人公が、1人の女の子との恋愛を成就するために、アタックをかけてくる女の子をフっていくという、ちょっと変わった設定の本作。「愛の共産化」を企む「ラブラブ党」との戦いを主軸に、ヒロインとのラブストーリーが展開する。論激バトルという、相手にツッコミを入れることで精神的ダメージを与えるという独特の戦闘方法も斬新！

◀タレントの遠藤久美子が声優初挑戦。彼女の演技にも注目！

対戦ACT
BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE
人が獣に変身！ 驚愕の獣化システムが話題を呼んだ「ブラッディロア」がパワーアップ

1/28 ▶ハドソン ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

簡単操作で迫力あるバトルが可能

獣の能力を持つ人間(獣人)たちが激しいバトルを繰り広げる対戦格闘がパワーアップして帰って来た！ 登場するキャラは全部で9人とバラエティ豊か。そして、狼からコウモリまでさまざまな獣に変身して戦うのだ。また、技コマンドを単純なボタンや✚キーの組み合わせにすることにより、爽快感とスピーディなバトルを楽しむことができる。

◀コマンドが簡単なので、初心者でも楽に連続技を決められるぞ！

RPG
デジモンワールド
人気の携帯ゲームがRPGになった。デジモンの世界がさらに広がる……

1/28(予) ▶バンダイ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

デジモンワールドの平和を守れ！

モンスターをトレーニングして育成しバトルに参加させる、携帯ゲームの人気作『デジタルモンスター』を完全RPG化！ プレイヤーは、パートナーとなるデジモンとともにデジモンの住む島「ファイル島」を冒険し、狂暴化したデジモンを元に戻すのだ。登場するデジモンは80種類以上。パートナーも育て方によってさまざまに進化するぞ！

◀3Dで表現されたデジモンは表情豊か。もちろん対戦もできる。

サイバー大戦略 ～出撃！はるか隊～

SLG ｜ 2/4 ｜ ▶システムソフト ｜ ▶¥6,800 ｜ ▶MC(1ブロック)

アドベンチャーでつづる壮大な物語に、戦略シミュレーションがドッキング!!

現実と電脳のはざまで本当の自分を探す物語

このゲームは、コンピュータによるネットワークが生活に密着している未来都市を舞台にしたＳＬＧだ。プレイヤーは、ここで多発するネットワーク犯罪に「デジフォース」と呼ばれるネット上の軍隊を用いて立ち向かうことになる。物語はＡＶＧ形式で進み、敵と遭遇すると戦闘に突入。戦闘シーンはポリゴンで描かれ、リアルな兵器が激戦を繰り広げるぞ！

◀戦闘シーンでもキャラの会話が挿入され、物語を盛り上げる。

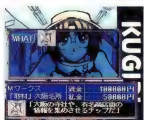
奏(騒)楽都市OSAKA

SLG ｜ 3月 ｜ ▶キングレコード ｜ ▶¥6,800(CD2枚組) ｜ ▶MC (3ブロック)

未来都市を舞台に、電子ネットワーク上で新聞を作成・販売していく異色のSLG!!

ガセか？　特ダネか!?　それが問題だ!!

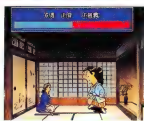
架空の都市OSAKAで、電子ネットワーク上の新聞を作成するＳＬＧ。プレイヤーが率いる６人のメインキャラから３人を選び、取材先に派遣しよう。それぞれ得意分野が異なるので、集めてくる情報も異なるぞ。こうして得たさまざまな情報から「いいネタ」を選び、充実した新聞を作成して購読者を増やすのだ。キミの新聞はトップ紙になれるかな？

◀キャラへの指示は、情報を記録したチップによって伝達される。

維新の嵐　幕末志士伝

S・RPG ｜ 2/4 ｜ ▶コーエー ｜ ▶¥7,800 ｜ ▶MC(5ブロック)

新鮮味あふれる「説得」システムなどで激動の時代を描くS・RPG！

幕末に改革の嵐を吹かせるのはキミだ!!

激動の時代「幕末」を舞台とするＳ・ＲＰＧがＰＳに登場するぞ。坂本竜馬と土方歳三、そしてオリジナルキャラの３人のシナリオで遊ぶことができる。学問や稽古でパラメータをアップさせ、説得を繰り返すことで自分の仲間を増やしていこう。こうして知名度と信頼度を上げ、自分自身の手で明治維新を成しとげるのがこのゲームの目的だ。

◀立場の違う相手と議論する「説得」。勝てば仲間に引きこめるぞ。

ワールドスタジアム3

SPG ｜ 春予定 ｜ ▶ナムコ ｜ ▶¥5,800 ｜ ▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)、AC(DS対応)、NC、2P対戦可

人気シリーズ最新作!!　最新データと充実のモード満載で今年も「ワースタ」開幕!!

最新データ満載のシリーズ最新作!!

シンプルな操作で楽しめる定番野球ゲームに第３弾が登場。99年度の最新データを搭載しており、ポケステで育成した選手を試合に出場させることもできるのだ。また、ついにデュアルショックに対応。バットにボールがインパクトした瞬間など、臨場感たっぷりに楽しめる。試合で相手国を占拠していくモード「幕末国盗りリーグ」も用意されているぞ。

◀デュアルショック対応で、さらにエキサイトできるぞ！

サイコメトラーEIJI

AVG ｜ 2月 ｜ ▶講談社 ｜ ▶¥5,800 ｜ ▶MC (1ブロック)

異色のサイコサスペンスと格闘アクション!!　EIJIがPSでも大活躍!!

サイコメトラーEIJI、PSで捜査開始!!

好評連載中の人気コミックが、サスペンスタッチのＡＶＧとなってＰＳに登場するぞ。プレイヤーは、エイジのサイコメトリー能力（人や物から記憶の断片を読み取る能力）と、志摩のプロファイリング（犯人の精神構造を解析する）を駆使して難事件に立ち向かっていく。もちろんストーリーは、ＰＳ版の完全オリジナルだぞ！

◀子安武人や三石琴乃など、豪華な声優陣による会話シーンも豊富。

ゲームソフトをつくろう

SLG ｜ 1/28 ｜ ▶イマジニア ｜ ▶¥5,800 ｜ ▶MC(2ブロック)

豊富なイベントとカンタン操作でゲームメーカーの悲喜こもごもを味わえるSLG!!

カンタン操作でゲームメーカー経営！

このゲームは、ゲームメーカーの社長になって会社を経営するモードと、オリジナルキャラをゲーム学校に入学させて育成していくモードの２つで遊ぶことができる。育成モードで成長したキャラは、経営モードで自分の会社に入社させることもできるぞ。また、ウイルス混入や泥棒の侵入、ゲーム会社にはつきもの（？）の幽霊出現などイベントも豊富なのだ。

◀キミの分身を育てて、経営モードで大活躍させよう。

めぐり愛して

SLG ｜ 2/25 ｜ ▶SME ｜ ▶¥5,800(予) ｜ ▶MC(1ブロック)、マウス

シンプルなシステムで誰にでも楽しめる本格的恋愛シミュレーション登場！

女の子とのふれあいを描く恋愛ＳＬＧ

高校生活を舞台とする、正統派の恋愛ＳＬＧ。一週間のスケジュールを組んでパラメータを強化しながら、個性的な女の子たちとの学園生活を送っていこう。女の子とデートへ行った場合、町内であれば最大３つのスポットに行けるので、自分だけのデートコースを作れるぞ。またデート約束のチャンスが、土曜と当日の朝の２回あるのも特徴的なのだ。

◀デートスポットは、30種類以上と豊富。中には季節限定の場所も。

それ行けフライフィッシング

SLG ｜ 1/21 ｜ ▶ビクターソフト ｜ ▶¥5,800 ｜ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

フライフィッシングの醍醐味が釣りとポイント探しで楽しめるSLG!!

ポイント探しは自分の足で!!

このゲームの特徴は、３Ｄの渓流を歩き回り、自分で釣りのポイントを探す斬新なシステムだ。そのうえ10数種におよぶフライが登場し、本格的なフライフィッシングを楽しむことができる。また、魚の視点で水中を泳げる「アクアビューモード」や、クリアすることでアイテムがもらえるミニゲームも豊富に用意されているのだ！

◀発見した釣り場には、好きな名前をつけることもできるぞ。

※画面は開発中のものです。

S・RPG

バトル昆虫伝

昆虫採集の醍醐味がPSで楽しめる！
情報を集めて逃げ出した昆虫を捕まえろ!!

1|21
▶ジャレコ
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、PS(3ブロック)

昆虫を求める大冒険に出発しよう！

夏休みの山や野原で、昆虫を採集していくRPG。逃げ出した昆虫に関する情報を町で収集し、有力な手がかりをつかんだら山や河原などのマップに移動。ここで目的の昆虫と遭遇すると戦闘に突入し、勝利を収めると捕まえることができるぞ。デパートから逃げ出した昆虫をすべて捕獲し、昆虫展を成功させるのがゲームの目的だ。また、捕まえた昆虫を自由に戦わせることができる「フリーバトルモード」や、図鑑のように閲覧できる「図鑑モード」も用意されているぞ！

▲大迫力の戦闘シーン。登場する昆虫は、ヘルクレスオオカブトなどを始め60種類以上にのぼるぞ。

▲イベントシーンでは、写真のようなかわいいキャラがビジュアルとフルボイスで物語を盛り上げてくれる。

◀まずは町で情報を収集しよう。行動しだいでイベントも発生し、さらに重要な情報を聞くことができるのだ。

▶目当ての昆虫を発見したらバトルに突入。味方を自動的に動かしてくれるオートモードもあるので初心者も安心だぞ。

AVG

猫侍

人の言葉を話す猫たちが主役の異色AVG!!
豊富な分岐で描かれる物語に注目!!

1|28
▶ヒューマン
▶¥5,900(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)

人語を解する猫の侍、十兵衛参上！

この『猫侍』は、時代劇の世界観で物語が進行するコマンド選択式のAVGだ。主人公の十兵衛は人の言葉を理解する「猫又」。一流の侍でもある彼が、華麗な刀さばきで事件を解決していく痛快なストーリーが楽しめるぞ。しかも豊富な分岐が用意されたマルチシナリオなので、遊ぶたびに異なるストーリーを楽しむことができるのだ。

◀戦闘シーンはコマンド入力で展開。一瞬の判断が勝負を左右。

SLG

ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～

仮想の共和国で人生を送るSLG！
恋も人生の目標もすべて自分で探すのだ！

2|25
▶リバーヒルソフト
▶¥5,800
▶MC(10ブロック)、PS(2ブロック)

もし生まれ変わったら…その願いがかなう！

架空の共和国で、人生を疑似体験できるSLG。明確な目的は存在しないので、結婚相手を見つけて平和に暮らすのも、権力者を夢みて努力するのも自由なのだ。しかも、結婚した場合は子どもを作れるので、プレイヤーキャラを引き継ぐことも可能になるぞ。また前作のデータを使えば、『1』のキャラを「移住」させることもできるのだ。

◀プルト共和国で出会う人々とコミュニケーションを取ろう。

人気ヒーロー「ペプシマン」がPSに登場！

CMなどで人気のヒーローが活躍する「ペプシマン」がPSに登場！気になるゲーム内容は、コースに設置された障害物をかわしながら、アイテムをゲットしていくACTだ。2,800円という低価格にも注目。続いて「パチスロマスター〈Sammy SP〉」は、「ピンピンカミサマ」と「カッパッパ」で遊べるパチスロSLG。実機をリアルに再現し、目押し練習や設定判別など機能面も充実。「わくぷよダンジョン決定盤」は、人気PZGのキャラが活躍するRPG。このPS版には、新キャラや新マップなどオリジナル要素が多数用意されているぞ。「どすこい伝説」は、相撲部屋を経営するSLG。有望な力士をスカウトし、さまざまな稽古で鍛えていく。取り組みでは、数十種類におよぶ多彩な技を使用できる。

「わくぷよダンジョン決定盤」より

ペプシマン

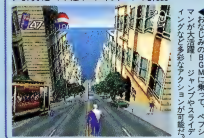
▶3月予定 ▶ACT ▶キッド ▶¥2,800

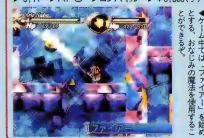
◀おなじみのBGMに乗って、ペプシマンが大活躍！ジャンプやスライディングなど多彩なアクションが可能だ。

パチスロマスター〈Sammy SP〉

▶3月予定 ▶SLG ▶ティー・イー・エヌ研究所 ▶価格未定

◀細部にわたって実機をリアルに再現したグラフィック。効果音などもホールの雰囲気そのままだぞ。

わくぷよダンジョン決定盤

▶3/11 ▶RPG ▶コンパイル ▶¥5,800(予)

◀ゲーム中では「ファイアー」を始めとする、おなじみの魔法を使用することができるぞ。

どすこい伝説

▶3月下旬予定 ▶SLG ▶ケイエスエス ▶¥5,800

◀個性豊かな力士が続々登場。稽古だけでなく、アイテムを使って強化することもできるぞ。

20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
心臓が止まる、数分間のドラマ。

騎手だけが知りえる、歓声の中を駆け抜ける喜び。
先行馬が止まって見える一瞬。
最後の直線、大外一気の強烈な末脚——!
モーション、コースのアップダウン、
展開を決する騎乗の駆け引き。
ディテールみなぎる本物の競馬がここにある。
ドラマチックレーシングゲーム
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
3月発売予定
プレイステーション版
価格:6,800円
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
PlayStation®
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの
中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできたを。 20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。

KOEI

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 将星録 with パワーアップキット

歴史SLGの枠が破格のパワーアップ。
今、我を忘れる戦国体験がやってくる。

新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に編集できるエディタの搭載、武将データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場!

4/1 発売予定 プレイステーション版 ●価格:9,800円 アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

プレイステーション版 2/18発売 ●5,800円

鉄砲・茶器・鉄甲船。美しくも凄まじい戦国絵巻!

戦力の差を覆す鉄砲の威力。大名の実力を映す鏡となる茶会の文化。同盟・共同作戦・援軍など多彩な外交戦、鉄砲の遠距離攻撃や長期戦を盛り込んだ戦国歴史SLGの白眉!

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 武将風雲録

ついにできたを
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
運命と恋の試練がはじまる。
物語の幕開け…か…
魔導を自在に操る「皇帝」の強大な力によって
拉致・幽閉されてしまった守護聖様たち。
仲間を探して旅立ったアンジェリークは
20th
記念作品
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク
天空の鎮魂歌
レクイエム
今度のアンジェはドキドキがいっぱい。
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩に、
恋と冒険のロールプレイングゲーム、ついに登場。
2/4発売
価格:6,800円
同時発売
いつでもあの方たちと一緒、『レクイエムメモリアル手帳』つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX 8,800円
豪華お楽しみリフィル付き
攻略本
守護聖様たちと一緒に宇宙を救って!!アンジェファン待望のRPGをやさしくガイド
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 Sweet Guide A5判 1,300円
このチャンスを逃したら絶対手に入らない!
由羅カイリ描き下ろし限定グッズをもらおう!
お友達を誘ってWチャンスキャンペーン
「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」の面白さを、お友達に知らせてあげましょう。
もしお友達がゲームを買ってくれたら、パッケージに入っている応募シールを
おねだりして、自分のシールとあわせてコーエーへ送ってください。
※くわしくは商品同梱の応募シール台紙をごらんください。
●応募期間:1999年2月4日～3月15日 ※当日消印有効
もれなく!
「由羅カイリ描き下ろし特製クリアファイル」をプレゼント!(応募シール枚数分)
さらに!
デュエットコース(応募シール2枚) 抽選で100名様に 由羅カイリ描き下ろし特製テレホンカード
守護聖様コース(応募シール9枚) 抽選で20名様に 『アンジェリークSpecial』オリジナルセル画セット 背景つき
Angelique Precious
新年早々新商品めじろおし! 通信販売&全国のアニメイトにて好評発売中!
アンジェリーク・プレシャス
システム手帳リフィル Aセット Bセット 各1,000円
アンジェリーク Special/アンジェリーク Special2 エンディングポストカード各1,200円
●アンジェリークカレンダー'99 1,890円
●スケジュールシール 各300円
●携帯電話ストラップ(守護聖別、9種) 各700円
●守護聖,教官&協力者ピンズ(15種) 各700円
●通販限定 守護聖ぬいぐるみセット ロザリア付き 9,000円
●守護聖,教官&協力者テレホンカード(15種) 各1,000円
●ポストカードつきクリアファイル(2種) 各700円
●下敷き(2種) 各400円
『レクイエム メモリアル手帳』&ミニ6穴手帳に使用できます。
アンジェ未体験の貴女は超ラッキー。
女性のための甘くせつない恋愛ゲーム!
KOEI The Best ¥2,800
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
1月21日発売
NEWS!! NEWS!! 「アンジェリーク」ラジオ放送決定!「アンジェリーク ファイアー♥ドリームParadise」1/5(火)～ON AIR 毎週火曜日 ラジオ日本 24:30～25:00 AM KOBE 25:00～25:30
最新情報満載!アンジェリークオフィシャルページ http://www.koei.co.jp/angelique/
■"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■グッズの価格は税込みです。
通信販売 お近くに取扱店がない場合は(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。お問い合わせは 0120-55-3594 ゴーゴーサンゴクシ (月～金10:00～12:00/13:00～17:00 祝日は除く)
NO RESALE
PlayStation
▲このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

世界を我が手に――。
空前のスケールを誇る戦略SLG!

歴史シミュレーションゲーム

チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿® IV

20th Anniversary
20周年記念作品

時は13世紀――。突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの戦略を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール。世界各国の強豪を相手に、あなたはいかにして戦うか!?

2月25日 発売予定

●プレイステーション版・価格:7,800円

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861

"封神"ファン、岡崎ファンから絶賛の嵐!!

メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士

古代中国を舞台に繰り広げられるファンタジックストーリー!

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

●好評発売中／プレイステーション版:6,800円

攻略本 封神演義 完全攻略マニュアル:1,400円

20周年記念特別作品

PlayStation the Best

●3,800円

どちらも3月4日発売予定

●2,800円

好評発売中

●3,800円

●2,800円

●2,800円

●2,800円

●3,800円

リコエイションゲーム
太閤立志伝 II
●2,800円

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

実績が物語る、ダントツの業界就職率!!

業界への近道、あります!!

実績があるから信頼される。それがバンタン電脳情報学院なのです。

バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常の専門学校では真似のできない教育内容を展開。数多くの企業からも信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだしています。

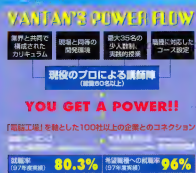
スペシャリストを養成する職種対応型授業
学生1人に1台以上の最新鋭マシン
少人数制、実践的授業
現役のプロによる60名以上の講師陣
抜群の業界就職実績！
特定の開発環境に偏らないオールマイティな授業
産学共同で構成されたカリキュラム
数多くのOBが業界で活躍中
100社を超える企業とのコネクション

VANTAN'S POWER FLOW

現役のプロによる講師陣
(総勢60名以上)

YOU GET A POWER!!

「電脳工場」を軸とした100社以上の企業とのコネクション

就職率(97年度実績) 80.3%
希望職種への就職率(97年度実績) 96%

実力が違うから、就職が違う!!

98年度内定及び就職実績企業抜粋

株式会社アスキー	株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント
株式会社アトラス	株式会社ココナッツジャパン・エンターテイメント
株式会社オムニバス・ジャパン	株式会社タイトー
株式会社カネコ	株式会社ナムコ
株式会社カプコン	株式会社日本ファルコム
株式会社ゲームアーツ	株式会社ファミリーソフト
株式会社コンパイル	株式会社ワープ
株式会社ユーコム	株式会社ヒューマン
株式会社スクウェア	その他多数

上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は96%(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。

['99年度募集コース]

ゲームクリエイトスタジオ
2年制 ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制 ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース

夜間コース
1年制
ゲーム3Dグラフィックコース
ゲームシナリオコース
ゲームプログラムコース

イベントスケジュール

①学校説明会 ●平日随時（10：00〜17：00の御都合のよい時間）
②個別模擬試験 ●平日随時（10：00〜17：00の御都合のよい時間）
③ゲーム業界就職セミナー&総合説明会 ●1月17日（日）10：00〜16：00（途中、昼食時間を設けます）

eVENT SCHEDULE

['99年度学校案内書無料送付中!] 当学院に関することやイベントの詳しい内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

第二期募集入学願書受付中!! (締切日1月30日消印有効)

なお、当学院の資料請求をしてくれた人にはもれなくゲームクリエイターが語る「ゲームクリエイターの真髄」をプレゼント!!

0120-51-0505 つながりにくい場合は 03-5720-1935 [URL] http://www.lab.vantan.co.jp

VANTAN バンタン電脳情報学院 〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-1DPS

プロが教えるから実力が違う!!

「BLITZ GAINER」

制作者　渡辺謙太　ゲームデザインコース1年

オンラインマルチシューティングゲーム。ネットを利用したチーム対戦シューティングゲームで、オリジナルマシンを作ってライン上の相手と協力や連携を行いつつ対戦できる。企画内容はもちろん、コンピュータ上で展開される、一歩先を行くデジタル企画書だ。

「0マグナム」

制作者
本間大介　ゲームグラフィックコース2年
[illegible]　ゲームプログラムコース2年

ガンマンを育てる育成シミュレーションゲーム。Direct X を駆使した高度なプログラミングテクニックと、個性的なキャラクターが織りなす独特な世界観がウリ。育成シミュレーションのツボを抑え、サクサク動く中身はかなり高レベルなモノに仕上がっている。

「Cleaning Cinderella」

制作者　COLO Entertainment Provided Service

[illegible]　ゲームデザインコース2年
[illegible]　ゲームプログラムコース2年
[illegible]　ゲームプログラムコース2年
井上ちひろ　ゲームグラフィックコース1年
[illegible]　ゲームグラフィックコース1年
[illegible]　ゲームグラフィックコース1年
[illegible]　ゲームグラフィックコース1年

「シンデレラ」をモチーフにした3Dおそうじアクションゲーム。コロコロクリーナーで床の汚れを掃除したり、ゴキブリをスリッパで退治したりと、演出てんこ盛り。リアルタイムの3DCGでも処理落ちしない、見どころいっぱいの作

1999年 幕開けはソニックを遊びつくせ!
攻略スペシャル
このおもしろさはプレイしないとわからない!
どこよりも深い! 攻略20ページ
ソニックアドベンチャー
究極のMAP攻略!! A-LIFE&通信情報もアリ
セヴンスクロス/バーチャファイター3tb/戦国TURB/
インカミング 人類最終決戦/ゴジラ・ジェネレーションズ
サターンも見逃すな!
ノエル3
6インチまいだーりん
電撃特報
●鈴木裕の超大作
シェンムー
●通信対戦&DCオリジナル要素満載!
セガラリー2
新年1号を飾る注目タイトル!!
●アーケードで大人気の格闘ゲームがついにDCに参戦!
MARVEL vs. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
北へ。White Illumination/神機世界エヴォリューション/WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫/パワーストーン/MONACO GRAND PRIX racing Simulation2/エアロダンシング/虹色天使/バギーヒート
サターンも見逃すな!
デバイスレイン
ルームメイトW
スペシャル企画
DCを支えるキーワードとは? メーカー&クリエイターに今年の抱負を聞く!
1999年 ドリームキャスト大予言
好評連載
ドリームキャストの基礎知識
どこよりも深い! 最強のDC専門誌
VOL.4
1月14日発売
定価 550円(税込)
キミに電撃
電撃 ドリームキャスト
Dreamcast
©SEGA ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998 TM& ©1999 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©MOTO KIKAKU.
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
発行●メディアワークス 発売●角川書店
問い合せ▶03・3238・8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation
TV TOKYO
究極の「パチンコ勝負」!!
TV東京で毎週木曜日23時55分より放送中の
『Gパラダイス 今夜も千両(ドル)箱!!』が
何とプレイステーションのゲームで登場!!
出演者
斉木しげる(パチンコ名人)
石塚 英彦(ホンジャマカ)
デビット伊東(B21スペシャル)
Bro.TOM
…そして、あなた!
番組厳選3機種
京楽:『CR柔キッズ』
豊丸:『CRモーレツ原始人T』
マルホン:『CRレッツ!おとぎ村A』
完全!
TV東京 タイアップ企画
プレイステーション用ソフト
実践パチンコシミュレーション
今夜も千両箱!!
遂に名人とやる時が来た…
出すぜ、10000発! 行くぜ、ハワイ旅行!!
99年3月 発売予定!! 標準価格:予価 ¥5,800(税抜)
番組同様、ゲームでも本当にハワイ旅行が当たる!!
豪華ハワイ旅行&国内温泉旅行
プレゼントキャンペーン
おなじみ『自腹1万円!パチンコ勝負!!』を完全再現!
「芸能界きってのパチンコ名人」斉木しげるに勝利して
ハワイ旅行をGETしよう!!
選考方法:豪華ハワイ旅行
応募者中①出玉数最高記録の方
②出玉数が10000発ピタリの方
各1名 計2名様(ペア2組4名様)にハワイ4泊6日の旅プレゼント!
国内有名温泉旅行
応募者中、出玉数BEST2~10までの方
各1名 計9名様(ペア9組18名様)に有名温泉1泊2日の宿泊券プレゼント!
応募方法:ゲーム中の「ハワイバトルモード」で出玉10000発以上のスコア表示画面を写真に撮って、
番組の「Gパラダイス今夜も千両(ドル)箱!!」宛に送るだけ!!
応募期間:発売から1ヶ月間とします。1999年3月~4月下旬の予定
発表方法:1999年5月度の「今夜も千両(ドル)箱!!」ホームページにて発表。
〈アドレス〉http://village.infoweb.ne.jp/~fwic7609//ponsuke
テレビ東京
イースリースタッフ 東京都台東区蔵前2丁目13番5号スワロータワー

火魅子、いよいよ動く。

（アニメで動く。）

TVアニメ放映開始（テレビ東京水曜深夜）

1/21（木）アニメエンディングテーマ「瞬の色をかえて」エアーズより発売
1/27（水）主題歌CD「Pure Snow」（佐々木ゆう子）パイオニアLDCより発売
作詞＝佐々木ゆう子・山本英美　作曲＝木根尚登　編曲＝西脇辰弥

火魅子伝(ひみこでん)～恋解(れんげ)～

- ●プレイステーション版シミュレーションゲーム：'99年3月発売予定　CD-ROM3枚組 6,800円（税抜）
- ●コミック：コミックドラゴン12月号（11/9発売）より連載開始
- ●ゲームテーマソング '99年2月発売予定／ゲームサウンドトラック '99年3月発売予定／TVアニメサウンドトラック '99年2月発売予定／ゲームイメージアルバム '99年4月発売予定
- ●ビデオ：'99年4月発売予定
- ●小説：富士見ファンタジア文庫より第1巻、'99年3月発売予定

JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂　アミューズ　レッドカンパニー

愛と笑いの学園生活

汗と涙のトレーニング

決めろ友情の必殺技

育成アドベンチャーゲーム

巨大学園を巻き込む大騒動は、兄妹ゲンカから始まった…？5人のぶっとび少女達とロボット軍団のバトルに熱くなり、個性豊かな奴らの学園生活に腹をかかえ、卒業式の日、あの娘の告白に胸をときめかせる…。なんでもありの高校最後の1年間、授業開始！

'99.2/4 発売予定

定価5,800円

学園の平和を守るため

いくよ！みんな

PlayStation

学園戦隊ソルブラスト

株式会社キャラバン・インタラクティブ
〒160-0007　東京都新宿区荒木町6-1第2ミヤコビル3F
Tel.03-3350-1621(14：00〜18：00)　Fax.03-3350-1622(24時間受付)　http://caravanserai.com/sorubu

CH 株式会社 クリエイティブ ヘッズ
〒160-0003　東京都新宿区本塩町15番地3 田中ビル　Tel.03-3225-5031(代)　Fax.03-3225-4724

テトリス進化論「カスケード」。

ザ ネクスト テトリスには攻略法なんてありません。
その理由は3つのキーワード "マルチミノ" "カスケード" "グラビティ"と
唯一あなたのほんの数秒間の判断力こそが決め手となるからです。
20世紀末の進化したテトリスに、あなたの頭脳プレーは通用するのでしょうか？

1999.1.7 ON SALE
ザ ネクスト テトリス
THE NEXT TETRIS
For Play Station
¥4,800（税別）

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE,INC
〒222-8583 横浜市港北区新横浜3-24-5
TEL:045-475-3728 FAX:045-475-3727
http:// www.bps.co.jp

1月14日
年明け早々ビッグニュースが飛来!
今年も音ゲーがいい感じ…かもね♥

この春最大の音楽旋風(ミュージック タイフーン)がPSに吹き荒れる!

コナミ『Dance Dance Revolution』PS移植決定・ほか

華麗なるダンスバトル!

巷のゲーセンで長蛇の列を作っている噂のダンスゲームが自宅でも楽しめる!!

踊りのステップの正確さを競う、という斬新なアイデアで、アーケードで大人気の『ダンスダンスレボリューション』がPSに移植されるぞ! これは『ビートマニア』、『ポップンミュージック』に続くコナミのビートマニアシリーズ第3弾。軽快なユーロビートにノってダンスを刻むこの作品が、自宅で遊べる日も近いのだ!!

専用コントローラも発売!

もちろん! 専用コントローラも発売されるぞ!! これは「マット仕様」となり、本作と同時発売の予定(価格未定)。同梱になるかどうかは未定とのことだ。詳細は今後の本誌で明らかにしていくので、楽しみに待っていてほしいぞ。

アナタの踊りで魅せてネ♥

ホットにキメろ!

超エキサイト!

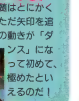
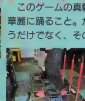
これが話題の Dance Dance Revolution!

ゲーム内容は至ってカンタン。音楽に合わせて画面に表示される4つの矢印(←↑→↓)の指示通りにステップを踏むだけ。ミスをするとダンスゲージが減っていき、なくなるとゲームオーバー。曲の最後まで踊り切れればステージクリアだぞ。さっそくキミもトライしてみよう!

魅了してこそ真のマスターとなる!

このゲームの真髄はとにかく華麗に踊ること。ただ矢印を追うだけでなく、その動きが「ダンス」になって初めて、極めたといえるのだ!

▲▶対戦はさらに熱いぞ より華麗に舞って高得点を獲得したほうの勝利!!

ダンスダンスレボリューション
▶春予定 ▶価格未定 ▶コナミ
※専用コントローラ(仮) 春予定・価格未定

AMショーでも人気に!

初お披露目の場となった98年秋のAMショーでもダントツの人気。とにかく試せばその魅力に気付くハズだ。現在は多くのアーケードで稼動しているのでまだプレイしていないキミも、1度は挑戦してみよう!!

◀最初は気後れしていた人も、最後にはノリノリに!!

『ときめき』OVA化記念イベントレポート♥

あの『ときめき』が待望のOVA化! その発表会を兼ねたファン感謝イベント『OVAときめきメモリアル制作発表パーティ』が昨年12月20日、東京・九段会館で開催されたぞ。会場は1000人を超えるファンで超満員。出演声優の3人(金月真美・菊池志穂・菅原祥子)も登場し、制作状況を紹介したのだ。最後にはミニライブも行われて、会場の熱気は頂点に達したぞ!

▲ゲストの3人は相変わらずの人気ぶり。楽しいトークで場内は爆笑の渦に包まれたぞ。

▶あの「二人の時」を3人で熱唱。ファンには感涙モノ!!

OVA「ときめきメモリアル」
▶春予定(全2巻)▶価格未定
▶発売:コナミ/販売:キングレコード

 画面はアーケード版のものです。

チュンソフトからのうれしいお知らせ

PS版『街〜運命の交差点〜』プレミアムキャンペーン ー1月28日からー

▲あの名作がパワーアップしてPSに登場。新シナリオも…!?

ファン必携のストラップを入手せよ!

1月28日発売のPS版『街〜運命の交差点〜』を買うと『風来のシレン』の人気キャラ「マムル」の携帯ストラップがもらえる、初回限定プレミアムキャンペーンが実施されるぞ。先着25,000人限定なので、欲しい人はお早めにネ!

『かまいたち〜』のガイドブックも発売中!

発売されたばかりの『かまいたちの夜 特別編』の公式ガイドブックが早くも登場! PS版用の[改訂版]なので、追加シナリオや新システムにも完全対応。ファン必読のゲーム未収録書き下ろしシナリオから、攻略に役立つ完全EDリストまで、これ1冊にすべてが凝縮されている!!

かまいたちの夜 特別編 公式ガイドブック[改訂版]
▶発売中 ▶¥1,000(税別)
▶チュンソフト

MUSIC 音楽CD

「やるドラマ」から「きくドラマ」へ…!

「やるドラ」シリーズCD情報

あの美月が、麻由が帰って来るぞ!

人気の「やるドラ」シリーズから『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』の2作がドラマCD化するぞ!(発売はすべてSPE・ビジュアルワークス)

『ダブルキャスト』ザ・ドラマCD
▶1月21日発売 ▶¥2,548(税込)

感動が再び蘇る!!

『季節を抱きしめて』ザ・ドラマCD
▶1月21日発売 ▶¥2,548(税込)

ほかにも続々リリース!

『サンパギータ』、『雪割りの花』のサントラも同時発売。さらに『I.Q』と、『I.Q FINAL』の壮大な音のすべてを収録した「I.Q FINAL PERFECT MUSIC FILE」も発売されるのだ。(すべて1月21日発売/¥2,548・税込)

TOPIC トピック

この夏…新名所が東京に誕生する!

「パレットタウン」ー99年春〜夏ー

"楽しさ"いっぱいのテーマシティが臨海副都心に出現!!

▶「パレットタウン」の完成予想図

あらゆるニーズに対応できる、新しいプレイスポットとして期待の高まる臨海副都心の「パレットタウン」が、この3月にオープン(一部夏予定)するぞ。タウン内にはSNKの都市型テーマパーク「ネオジオワールド」も作られる予定なのだ!!

▲臨海副都心にはほかにも東京ジョイポリスなどの名所がある。

………遊び方いろいろ………

異審の室内型アトラクションが楽しめる「ネオジオワールド」以外にも、各種ショッピングモールやトヨタの車関連の施設、ライブホールから大観覧車まで、「パレットタウン」には楽しい施設が満載。1日かけても回りきれない!? 臨海副都心の新たな名所として人気を呼びそうだ。

EVENT イベント

冬もホットなイベントが続々登場!

第9回次世代ワールドホビーフェア/アイドル&アニメカードフェスティバル'99

▲写真は昨年行われた、大阪会場での模様。会場は熱気の渦!

寒さを吹き飛ばすイベント情報!

最新のゲーム、ホビーを一堂に集めた「第9回次世代ワールドホビーフェア東京大会」が開催される。コナミなどお馴染みのメーカーも出展しているので、興味がある人はぜひ。トレカの祭典「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」も開催間近。「央華封神TCG」も出展されるので、ファンは要チェック!!

▲会場では超レアな限定カードの販売も。人気声優もゲストで登場予定だ!

第9回次世代ワールドホビーフェア東京大会
▶1月23日〜24日/9:00〜16:00 ▶入場無料
▶東京・幕張メッセ(JR京葉線海浜幕張駅下車)
※くわしくは開催事務局(TEL:03-5389-8101)まで

アイドル&アニメカードフェスティバル'99
▶2月6日〜7日/10:00〜18:00 ▶¥1,000(税込・前売り¥900)
▶東京ビッグサイト(ゆりかもめ国際展示場正門前駅下車)
※くわしくはI&ACF事務局(TEL:03-3544-9636)まで

はみ出し 電撃情報ステーション

●特製グッズがもらえるゲームミュージックキャンペーン実施!!……さまざまなオリジナルグッズがもらえる「4大レーベル・ゲーム・ミュージック・キャンペーン'99」が開催されるぞ。これはデジキューブ(スクウェア)、セルピュータ(カプコン)、ズンタタ(タイトー)、VORN(SPE・ビジュアルワークス)、の4社共同で行われるキャンペーン。1月21日〜3月31日の期間中に全国約400店舗のキャンペーン協賛のCDショップ(店舗の問い合わせはSME・インターメディアTEL:03-3266-5772まで)で、4社のゲームミュージックCDを買った先着50,000名に、もれなく特製グッズがプレゼントされるのだ。さっそくショップへGO!

●25種類以上のミニゲームを詰め込んだ、"てんこもり"のSTGが登場!……シリアス系からお笑い系まで、バラエティに富んだ25種類以上のミニゲームが満載のSTGが登場するぞ。その名もズバリ『てんこもりシューティング』(ナムコ)!! 難易度も選択可能で初心者も安心。2人プレイでは対戦から協力まで、ゲームによっていろいろ楽しめるのだ。現在、全国のアミューズメント施設で、大好評稼動中!

◀みんなでワイワイ楽しむには最適のゲームが勢ぞろい!

GOODS 新製品

かわいいヤツがやってくる♥

ポケットアーマーR/Cシリーズ『M1A2エイブラムス』ー発売中ー

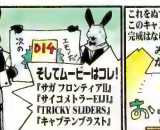
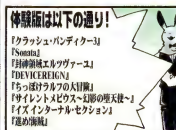
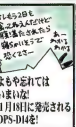
▲1/60スケールの小ささながらもこの完成度! 電池を入れるだけで前進・後進、信地旋回、超信地旋回などの多彩な走行が可能。カラーも3色そろっていて、どれを買うか迷っちゃう!?

小さいながらもリアルな戦車が登場!

手軽にR/Cモデルが楽しめる「ポケットアーマーR/Cシリーズ」第1弾として、アメリカ軍最新鋭の戦車「M1A2エイブラムス」が発売されたぞ。最初から塗装済みの完成品で、ファンも納得のリアルさ。コレクションにも最適なのだ!!

ポケットアーマーR/Cシリーズ「M1A2エイブラムス」
▶発売中 ▶各¥4,800(税別)
▶京商

宇宙一計画作戦その9発動

マンガ/祥人

100号まであと5冊! 毎号熱く素晴らしい情報満載でお送りするDPS! DPSをよろしくお願いしますとかお願いしたいとかゴニョゴニョが1999年のキーワードです

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！　つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！　これはスゴイ！　スゴすぎですよね？　ね？　ねっねっ？

DPS発売スケジュール

★12月15日発売 DPS D13 (Vol.93)
●12月 大好評発売中 DPS Vol.94
●1月14日発売 DPS Vol.95
★1月18日発売 DPS D14 (Vol.96)
●1月29日発売 DPS Vol.97
●2月12日発売 DPS Vol.98
★2月15日発売 DPS D15 (Vol.99)
●2月26日発売 DPS Vol.100

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 12月7日～12月20日

今回の集計期間には、年末の発売ラッシュのソフトがいよいよ登場だ!! 売り上げランキングの上位は、17日発売のソフトが軒並みランクイン!!

売り上げTOP20

1 クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび世界一周～
真のエンディングを迎えるためには、ゲーム達成率を100%にする必要があるぞ
■SCEI
■98年12月17日■ACT
■￥4,800■314,226
初登場

2 EHRGEIZ(エアガイツ)
PS版には、セフィロス、ヴィンセントなどの『FFⅦ』キャラが多数登場する
■スクウェア
■98年12月17日■対戦ACT
■￥5,800■191,370
初登場

3 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
アムロモード、シャアモードをクリアすると、2P対戦で百式が使用できるぞ
■バンダイ
■98年12月17日■STG
■￥6,800■174,080
初登場

4 幻想水滸伝 Ⅱ
年末のビッグRPGタイトルがついに発売。今号も、大ページの入魂攻略を掲載。
■コナミ
■98年12月17日■RPG
■￥5,800■137,809
初登場

5 R4 RIDGE RACER TYPE4
「エクストラトライアル」では、勝負に勝つとデビルカーを入手できるぞ。
■ナムコ
■98年12月 3 日■RCG
■￥5,800■126,489
前回1

順位	タイトル	データ	前回
6	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／98年12月17日／RPG／70,394	初登場
7	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	■チュンソフト／98年12月 3 日／AVG／65,516	前回4
8	サウザンドアームズ	■アトラス／98年12月17日／RPG／54,820	初登場
9	ボンバーマン	■ハドソン／98年12月10日／ACT／45,094	初登場
10	スーパーロボット大戦F	■バンプレスト／98年12月10日／S・RPG／40,512	初登場
11	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	■タカラ／98年12月17日／S・RPG／40,124	初登場
12	スレイヤーズわんだほ～	■バンプレスト／98年10月22日／RPG／29,429	再登場
13	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	■ジャレコ／98年8月6日／SLG／26,487	初登場
14	名探偵コナン	■バンダイ／98年11月19日／AVG／26,303	前回10
15	火星物語	■アスキー／98年10月22日／RPG／25,861	再登場
16	LUNATIC DAWN Ⅲ	■アートディンク／98年12月17日／RPG／24,407	初登場
17	御神楽少女探偵団	■ヒューマン／98年9月17日／AVG／24,239	初登場
18	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／23,919	前回5
19	FIGHTING ILLUSION ~K-1 GRAND PRIX'98~	■エクシング・エンタテイメント／98年11月26日／SPG／21,263	前回6
20	ポポローグ	■SCEI／98年11月26日／RPG／20,519	前回2

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／25,548	前回1
2	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／夏予定／RPG／6,413	前回5
3	To Heart	■アクアプラス／冬予定／AVG／4,863	前回6
4	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／春予定／RPG／4,423	前回4
5	トゥルーラブストーリー2	■アスキー／1月21日／SLG／3,980	前回9
6	スーパーヒーロー作戦	■バンプレスト／1月28日／RPG／3,952	前回7
7	封神領域エルツヴァーユ	■ユークス／1月14日／対戦ACT／3,096	前回16
8	快刀乱麻 雅	■イマディオ／1月21日／SLG／2,653	初登場
9	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	■フロム・ソフトウェア／2月4日／ACT／2,432	前回11
10	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	■コナミ／春予定／AVG／2,210	再登場
11	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス／3月予定／RPG／1,990	前回10
12	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	■メディアワークス／春予定／SLG／1,983	初登場
13	リフレインラブ2	■リバーヒルソフト／1月28日／AVG／1,769	初登場
14	～幕末浪漫～月華の剣士	■SNK／対戦ACT／2月25日／1,761	初登場
15	悠久幻想曲ensemble2	■メディアワークス／2月18日／ETC／1,754	初登場
16	マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション	■カプコン／2月予定／対戦ACT／1,748	初登場
17	宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル	■バンダイ／2月予定／SLG／1,739	初登場
18	スーパーロボット大戦F 完結編	■バンプレスト／3月予定／S・RPG／1,735	前回17
19	火魅子伝 恋解	■博報堂／3月予定／SLG／1,726	初登場
20	一立体忍者活劇一 天誅 忍凱旋	■SME／2月25日／ACT／1,547	前回12

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,814	前回1
2	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／6,413	前回2
3	メタルギア ソリッド	■コナミ／98年9月3日／ACT／4,863	前回4
4	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／4,643	初登場
5	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／4,200	前回7
6	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,759	前回8
7	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／3,751	前回14
8	R4 RIDGE RACER TYPE4	■ナムコ／98年12月3日／RCG／3,537	初登場
9	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント／98年6月18日／AVG／3,530	前回5
10	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／AVG／3,316	前回10
11	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／3,096	前回3
12	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,087	前回9
13	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／2,873	前回6
14	スーパーロボット大戦F	■バンプレスト／98年12月10日／S・RPG／2,653	初登場
15	ワイルドアームズ	■SCEI／96年.2月20日／RPG／2,433	前回13
16	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／2,210	前回18
17	ARMORED CORE(アーマード・コア)	■フロム・ソフトウェア／97年7月10日／ACT／2,204	再登場
18	鉄拳3	■ナムコ／98年3月26日／対戦ACT／1,990	再登場
19	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／1,983	再登場
20	beatmania(ビートマニア)	■コナミ／98年10月1日／ETC／1,769	前回15

ランキング・トピック

今回は、年末年始の売れ筋ソフトを聞いてみたぞ。ショップによって順位にばらつきはあるものの、同じタイトルが売れているようだ。『R4』も、まだまだ売れているぞ。　【1月4日調べ】

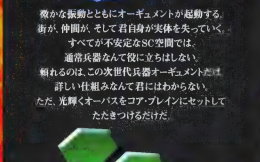
ショップ1▶ホビーアイランド(大阪府)　店長:渡辺英一郎さん

年末年始に一番売れたソフトは『クラッシュ・バンディクー3～』(SCEI)ですね。それに続くのが『テイルズ オブ ファンタジア』(ナムコ)や『逆襲のシャア』(バンダイ)で、さらに『ストリートファイターZERO3』(カプコン)や『幻想水滸伝Ⅱ』(コナミ)などが横並びで続きます。CMの影響か、『I.Q FINAL』(SCEI)も年明けからよく売れています。今後発売のソフトでは、予約状況からも『FFⅧ』(スクウェア)が別格という感じで期待できそうです。現時点でも、年末に一番売れたソフトの本数と同じくらい予約が入ってます。

ショップ2▶富久無線電機(東京都)　石川彰夫さん

年末年始は『逆襲のシャア』が一番売れました。『テイルズ オブ ファンタジア』や『チョコボの不思議なダンジョン2』(スクウェア)も売れていますね。『クラッシュ・バンディクー3～』や『ストリートファイターZERO3』『幻想水滸伝Ⅱ』がそれに続くという感じです。そのほか『～かまいたちの夜』(チュンソフト)なども売れていますよ。今後発売のソフトでは『FFⅧ』や『電車でGO!2』(タイトー)が期待できそうです。ポケットステーションも、12月23日に問い合わせが多かったので、それなりに期待できるのでは、と思っています。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

非日常が、起動する。

微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体を失っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーパスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。

1999年春発売予定 予価 5,800円（税別）

予約キャンペーン実施中！ 1／15 まで当日消印有効

この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター ポストカードセット」が当たります。

応募方法 官製ハガキに予約をしたお店の認証を押した予約券の控え（スタンプ台紙）を貼って、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 （株）メディアワークス ソフト事業部「デバイスレイン予約キャンペーン」係までお送り下さい。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。
※また、複数の予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手してください。

コミック化決定!!
「電撃hp」好評発売中!!
画 楠見らんま 定価：本体900円+税

MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

<きりとり線>

DEVICEREIGN 予約申し込み券 株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「DEVICEREIGN」を予約します。 □ PlayStation □ SEGASATURN 1枚／金額 5,800円（税別）
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

ふりがな
お名前 TEL. （ ）

ご住所 〒

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち下さい。

DEVICEREIGN スタンプ台紙

□ PlayStation □ SEGASATURN
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

▲ここにショップの承認印を押して下さい

次号97号は、発売迫る『FFⅧ』を特集！　大ボリュームの攻略は、『テイルズ オブ ファンタジア』『幻想水滸伝Ⅱ』『逆襲のシャア』など、『サガ フロンティアⅡ』をはじめ、新作情報もバッチリ!!

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ／幻想水滸伝Ⅱ／機動戦士ガンダム 逆襲のシャア／モンスターファーム2／サガ フロンティアⅡ／マール王国の人形姫／リフレインラブ2　ほか

電撃PlayStation Vol.97は1月29日(金)発売

表紙イラスト●エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～
©GUST CO.,LTD.1998／Illustration:山形伊佐衛門
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

ゲームライター募集

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは！　という方は、①履歴書②ゲーム紹介文（800字程度）を『ライター募集係』まで送ってください（応募書類は返却しません）。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上（高校生は不可）の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D14は独占収録の『サガフロⅡ』をはじめ、豪華4タイトルのムービーを収録。さらに、8タイトルの体験版は、攻略記事も満載で快適なプレイを約束します！　今年のDは一味違う!!

電撃PlayStation D14 次号D14は1月18日(月)発売

広告索引
AD INDEX

電撃PlayStation Vol.95

1999年1月29日発行　第5巻　第2号　通巻91号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

［編集長］渡部雅人
［副編集長］佐藤晴美、倉西誠一
［デスク］千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
［編集］羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
［進行］中里卓司
［ライター］本内新太郎、中村泰宏（CHI）、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ
［アシスタント］下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
［デザイナー］斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
［写真］林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
［ホームページアドレス］
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

※前号『ポポローグ』の記事中に「アイテムの「にがおえ」は予告版から入手する」とありましたが、DPS-D12の付録CD-ROMに収録された予告版はセーブができないため、データ継承ができません。お詫びして訂正いたします。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●1月発売のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー・価格	ジャンル	掲載ページ
1	14日 バスランディング	アスキー ¥6800	SLG	107
2	14日 バスランディング(つり コン同梱版)	アスキー ¥9990	SLG	107
3	14日 バックギャモン	アルトロン ¥5800	TBL	
4	14日 バトルアスリーテス 大運動会GTO	メディアエンタテインメントP ¥5800	ACT	
5	14日 CINEMA英会話シリーズVol.1 退屈な日	サクセス ¥6800	ETC	
6	14日 DEEP FREEZE(ディープ フリーズ)	サミー ¥5800	AVG	107
7	14日 できる! ゲ ムセンター	翔泳社 ¥5800	SLG	107,122
8	14日 サ カディア	SCE ¥5800	AVG	107
9	14日 メサイヤBEST ラングリッサーI&II	メサイヤ ¥2800	S·RPG	
10	14日 封神領域エルツヴァーユ	ユークス ¥5800	対戦ACT	56,107
11	21日 トゥルーラブストーリー2	アスキー ¥6800	SLG	72,108
12	21日 スノボキッズプラス	アトラス ¥5800	SPG	108
13	21日 快刀乱麻 雅	イマディオ ¥5800	SLG	108,172
14	21日 快刀乱麻 雅 (限定版)	イマディオ ¥7800	SLG	
15	21日 KOEI The Best アンジェリーク Special	コーエー ¥2800	SLG	
16	21日 KOEI The Best 水滸伝・天命の誓い	コーエー ¥2800	SLG	
17	21日 バトル昆虫伝	ジャンゴ ¥5800	S·RPG	108,185
18	21日 プリンセスメーカーGO GO プリンセス	ナインライブス ¥5800	TBL	108
19	21日 それ行けフライフィッシング	ビクター ¥5800予定	SLG	184
20	28日 ゲームソフトをつくろう	アスキー ¥5800	SLG	184
21	28日 グーグートロプス	エニックス ¥5800予定	SLG	109,183
22	28日 釣道〜渓流・湖編〜	OZクラブ ¥5800	SLG	
23	28日 ディークエーケム トータルメルトダウン	キングレコード ¥5800	STG	
24	28日 つんつん組3〜カンジ ベーダー〜	講談社 ¥4300予定	STG	
25	28日 イズ インターナル セクション	スクウェア ¥5800予定	STG	109
26	28日 ヴァンパイア・ハンターD 〜最終選択〜	チュンソフト ¥5800	AVG	182
27	28日 Parlor! PRO5 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット ¥5200	SLG	
28	28日 BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE	ハドソン ¥5800予定	対戦ACT	183
29	28日 スーパーヒーロー作戦	バンプレスト ¥6800	RPG	96,109
30	28日 猫侍	ヒューマン ¥5800	AVG	185
31	28日 ラングリッサーIV&V ファイナルエディション	メサイヤ ¥6800	S·RPG	109
32	28日 パチスロ帝王〜ビッグウェーブ・七つ道具・BBジャンキー7〜	メディアエンターテイメント/Bulls Eye ¥5800	SLG	
33	28日 リフレインラブ2	リバーヒルソフト ¥6800	AVG	109,176
34	28日 デジモンワールド	バンダイ ¥5800予定	RPG	183
35	28日 ECSAFORM	バンダイビジュアル ¥6800予定	S·RPG	
36	1月 アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス ¥5800	RCG	
37	1月 バーガーバーガー2(仮)	ギャップス ¥5800	SLG	
38	1月 バブルガンキッド	タカラ ¥5800	ACT	

●2月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー・価格	ジャンル	掲載ページ
39	4日 アイディアファクトリー ベストコレクション スペクトラルフォース	アイディアファクトリー ¥2800	SLG	
40	4日 REBUS リーバス	アトラス ¥2800	RPG	
41	4日 空母戦記	アンバランス ¥7800	SLG	
42	4日 天下統一	アンバランス ¥5800	SLG	
43	4日 学園戦隊ソルブラスト	キャラバンインタラクティブ ¥5800	AVG	
44	4日 アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー ¥6800	RPG	
45	4日 アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー ¥8800	RPG	
46	4日 維新の嵐 幕末志士伝	コーエー ¥7800	S·RPG	
47	4日 サイバー大戦略 〜出撃! はるか隊〜	システムソフト ¥6800	SLG	184
48	4日 祇園花2〜金沢文子編〜	日本物産 ¥4950	TBL	184
49	4日 魔女っ子大作戦 Little witching mischiefs	バンダイ ¥6800予定	SLG	181
50	4日 ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア ¥5800	ACT	178
51	11日 よしもと麻雀倶楽部 DELUXE	彩京 ¥5800予定	TBL	
52	11日 ファイナルファンタジーVIII	スクウェア ¥7800予定	RPG	
53	11日 Parlor! PRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット ¥5200	SLG	150
54	11日 PiとメΓール	ハドソン ¥2800予定	ETC	
55	11日 もっと!にゃんとワンダフル2	バンプレスト ¥5800	SLG	
56	18日 サイコメトラーEIJI	講談社 ¥5800予定	AVG	184
57	18日 ぴくぴく仙太郎〜パズルでごはん〜	講談社 ¥4800予定	PZG	
58	18日 信長の野望・武将風雲録	コーエー ¥5800	SLG	
59	18日 CINEMA英会話シリーズVol.2 インタセプター	サクセス ¥6800予定	ETC	
60	18日 魔法使いになる方法	ティーアイエル ¥6800	A·RPG	108
61	18日 超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト ¥5800	ACT	
62	18日 悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス ¥3800予定	ETC	
63	25日 FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル ¥5800	SLG	
64	25日 オアシスロード	アイディアファクトリー ¥5800	RPG	
65	25日 19時03分 上野発夜光列車	ヴィジット ¥5800	ETC	
66	25日 〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK ¥5800	対戦ACT	181
67	25日 チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV	コーエー ¥7800	SLG	
68	25日 pop'n music ポップンミュージック	コナミ ¥5800予定	ETC	
69	25日 HEART OF DARKNESS	サクセス ¥5800	ACT	
70	25日 必殺!(チンコステーション4〜ヒーロー たちの挑戦〜	サンソフト ¥4900予定	SLG	
71	25日 くのいち捕物帖	GMF ¥5800予定	AVG	
72	25日 後夜祭 a shard of youthful memories	翔泳社 ¥5800	SLG	
73	25日 めぐり愛して	SME ¥5800予定	SLG	184
74	25日 -立体忍者活劇- 天誅 忍凱旋	SME ¥4800予定	ACT	18
75	25日 サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト ¥4800	AVG	
76	25日 ドリームサーカス	ティーアイエル ¥5800	SLG	
77	25日 マジカルドロップIII+ワンダホー!	データイースト ¥4200予定	PZG	
78	25日 モンスターファーム2	テクモ ¥5800予定	SLG	105
79	25日 The AIRS(エア ズ)	パックインソフト ¥5800	RPG	
80	25日 ウェルトオブ・イストリア	ハドソン ¥5800予定	RPG	180
81	25日 闇吹く夏〜帝都物語ふたたび〜	ビーファクトリー ¥5800予定	AVG	181
82	25日 ワールドネバーランド2〜プルト共和国物語〜	リバーヒルソフト ¥5800	SLG	105,185
83	25日 DEVICEREIGN	メディアワークス ¥5800	SLG	
84	上旬 TRICKY SLIDERS トリッキー スライダーズ	カプコン ¥5800予定	SPG	183
85	下旬 魔女たちの眠り	パックインソフト ¥3800	AVG	
86	2月 マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション	カプコン ¥5800予定	対戦ACT	
87	2月 真髄・碁仙人	Jウイング ¥7800予定	TBL	
88	2月 OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ 未定	RCG	
89	2月 ポケットムームー	SCEI ¥4800予定	ETC	
90	2月 クリック メディック	SME ¥5800予定	AVG	181
91	2月 エーベルージュ2 WORLAND Series	タカラ ¥5800	SLG	
92	2月 コンバットチョロQ	タカラ ¥5800	ACT	
93	2月 ブレッシャーゾーン	たき工房 未定	STG	
94	2月 キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー ¥5800	ACT	
95	2月 日本プロ麻雀連盟公認 手さぐき麻雀 入門編	ナグザット ¥4800予定	TBL	181
96	2月 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル	バンダイ ¥6800予定	SLG	
97	2月 ルフトヴァッフェ〜ドイツ空軍を指揮せよ〜	バンプレソフト ¥5800予定	SLG	
98	2月 〜ミスタープロスペクター〜ほりあてくん	リズミックス ¥2800	ETC	
99	2月 水族館プロジェクト〜フィッシュバンク への道〜	テイチク ¥5800予定	AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー・価格	ジャンル	掲載ページ
100	冬 To Heart	アクアプラス 未定	AVG	
101	冬 キミにSteady	シーディーブロス 未定	SLG	
102	冬 パズル DE ボーリング	日本システム 未定	PZG	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー・価格	ジャンル	掲載ページ
103	4日 AIR RACE CHAMPIONSHIP	エクシング エンタテイメント ¥5800予定	RCG	
104	4日 トゥ ムレイダー3	エニックス ¥6800	ACT	
105	4日 SILENT HILL	コナミ ¥5800予定	AVG	170
106	4日 聖少女艦隊バージンフリート	コナミ 未定	AVG	
107	4日 実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション2	サミー ¥6800	SLG	
108	4日 Sonata(ソナタ)	T&Eソフト ¥6800予定	RPG	
109	4日 アームド・ファイター	バンプレスト ¥5800予定	対戦ACT	
110	11日 グローバルフォース 新戦闘国家	SCEI ¥5800予定	SLG	181
111	11日 ATHENA〜Awakening from the ordinary life	SNK 夢工房 ¥6800	AVG	181
112	11日 家にポチがやって来た〜In My Pocket〜(仮)	コナミ 未定	SLG	
113	11日 わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル ¥4800予定	RPG	
114	11日 ファイナルファンタジーVI	スクウェア ¥4800予定	RPG	161
115	11日 ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア ¥6800予定	RPG	160
116	11日 [illegible]	スクウェア ¥6800予定	RPG	161
117	11日 THE RALLY	スパイク ¥5800	RCG	
118	11日 リーディングジョッキー '99	ハーベストワン ¥5800	ACT	
119	18日 ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス 未定	AVG	183
120	18日 芸能の野望!!星降 with [illegible]	コーエー ¥9800	SLG	
121	18日 CINEMA英会話シリーズVol.3 嵐が丘	サクセス ¥6800予定	ETC	
122	18日 チョコボレーシング〜幻界へのロード〜	スクウェア ¥5800予定	RCG	166
123	18日 電車でGO!2 スペシャルギフトパック	タイトー ¥9800	SLG	
124	18日 電車でGO!2	タイトー ¥5800予定	SLG	
125	18日 All Star Tennis '99	UBIソフト ¥5800	SPG	
126	25日 70年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ ¥6800予定	STG	
127	25日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK ¥5800予定	対戦ACT	
128	25日 サイバーオーグ	スクウェア ¥5800予定	ACT	182
129	25日 スーパーハルシングSCARS	UBIソフト ¥5800	SPG	
130	3月 ヴァンピール 吸血鬼伝説	アートディンク ¥5800予定	SLG	
131	3月 モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー ¥5800	RPG	
132	3月 デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス 未定	RPG	
133	3月 RISING ZAN 〜THE SAMURAI GUNMAN〜	ウエップシステム ¥5800予定	ACT	174
134	3月 PEPSIMAN	キッド ¥2800	ACT	
135	3月 奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード ¥6800	SLG	184
136	3月 キメろ!ヒーロー学園!	CSCメディアアート ¥5800	SLG	
137	3月 シーバス1-2-3	ジャンゴ ¥5800予定	A·RPG	
138	3月 ウンジャマ・ラミー	SCEI 未定	ACT	168
139	3月 小さな巨人 ミクロマン	タカラ ¥5800	ACT	
140	3月 パチスロマスター <Sammy SP>	ディ・イ エヌ研究所 未定	SLG	
141	3月 ドゲーシ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI ¥5800予定	SLG	
142	3月 キャプテン ラヴ	東芝EMI ¥5800予定	AVG	183
143	3月 ガンホーブルゲイド	トミー 未定	SLG	
144	3月 トミカタウンをつくろう!	トミー 未定	SLG	
145	3月 ターニングポイント(仮)	ナグザット ¥5800予定	SLG	
146	3月 Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット ¥5200	SLG	183
147	3月 Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット ウルフチーム ¥5800予定	AVG	
148	3月 ちっぽけラルフの大冒険	NEW ¥5800予定	ACT	
149	3月 目指せ!名門野球部	ネクサスインターラクト ダズ ¥5800	SLG	
150	3月 火魅子伝 恋解	博報堂 ¥6800予定	SLG	
151	3月 新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ ¥6800予定	AVG	181
152	3月 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル 未定	SLG	
153	3月 スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト ¥6800予定	S·RPG	
154	3月 FISHER'S ROAD フィッシャーズロード(仮)	BPS ¥5800予定	SPG	
155	3月 全日本プロレス〜王者の魂〜	ヒューマン 未定	SPG	
156	3月 建設機械シミュレーター KENKI いっぱい	富士通パソコンシステムズ ¥5800	SLG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日・タイトル	メーカー・価格	ジャンル	掲載ページ
157	1日 撞球re mix BILLIARDS MULTIPLE	アスク ¥4800	SPG	
158	1日 MEREMANOID〜マーメノイド〜	エクシング エンタテイメント 未定	RPG	
159	1日 エラン	ビスコ ¥5800	SLG	
160	1日 R(アール)	ファブコミュニケーションズ 未定	ACT	
161	15日 CINEMA英会話シリーズVol.4 ポ イズライブ	サクセス ¥6800予定	ETC	
162	4月 0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アンバランス ¥5800	TBL	
163	4月 ザ ノベルズ	ヴィジット 未定	AVG	
164	4月 輝く季節へ	キッド ¥6800予定	AVG	16
165	4月 ことぶきグランプリ〜めざせ原チャリキング	ジャスコンエンタテイメント 未定	RCG	
166	4月 MOTO KIDS	ジャスコンエンタテイメント 未定	RCG	
167	4月 おみせde店主	テクノソフト 未定	RPG	
168	4月 DORAGON MONEY ドラゴンマネー	マイクロキャビン ¥5800予定	TBL	
169	4月 ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ ¥5800予定	AVG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクション・ロールプレイング
S·RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

●5月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
170	20日	CINEMA英会話シリーズVo.5 ゾンビ	サクセス	¥6800予定 ETC	
171	5月	とんでもクライシス！	徳間書店	¥5800予定 ACT	
172	5月	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	未定／AVG	12
173	6月17日	CINEMA英会話シリーズVo.6 愛の果てに	サクセス	¥6800予定 ETC	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
174	春	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800／RPG	
175	春	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
176	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定／SLG	
177	春	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	未定／???	
178	春	悠久のエデン	アスキー	¥5800／RPG	14
179	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ（仮）	ADM	未定／AVG	
180	春	THE RUINS～ルーインズ（仮）	ADM	未定／AVG	
181	春	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	未定 ETC	
182	春	ポップン タンクス！	エニックス	未定 対戦ACT	
183	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
184	春	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
185	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定 RPG	
186	春	ジャングル パトロール	カルチュア パブリッシャーズ	未定／STG	
187	春	ブルムイ ブルムイ	カルチュア パブリッシャーズ	未定 RPG	
188	春	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
189	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
190	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
191	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
192	春	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
193	春	Dancing Bladeかってに桃天使！～tears of EDEN～	コナミ	未定／AVG	
194	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvo.3～旅立ちの詩～	コナミ	未定／AVG	
195	春	麻雀やろうぜ！	コナミ	¥3800／TBL	
196	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定／SLG	
197	春	羅刹の剣	コナミ	未定／ACT	
198	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
199	春	サガ フロンティアII	スクウェア	未定 RPG	156
200	春	Racing Lagoon	スクウェア	未定 RPG	8
201	春	CAPA(仮)	SCEI	未定／ETC	
202	春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI	未定／ETC	
203	春	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800予定／RPG	
204	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定／ACT	183
205	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定"Perfect Soldier Box"	タカラ	未定 ACT	183
206	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
207	春	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
208	春	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
209	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
210	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)	徳間書店	¥5800予定／TBL	
211	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)限定版	徳間書店	¥5800予定 TBL	
212	春	ワールドスタジアム3	ナムコ	未定／SPG	104,184
213	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
214	春	バス・ライズ	バンダイ	未定／ACT	
215	春	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800予定／SLG	
216	春	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
217	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
218	春	太陽のお告げ	プログレス	未定 ETC	
219	春	マービーベィビーストーリー	PONOS	¥4800予定 PZG	
220	春	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定 SLG	
221	春	カルドセプト for PlayStation	メディアファクトリー	未定 TBL	
222	春	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定 SLG	
223	春	バトルシップヤマト	コナミクウェルインターナショナル	¥3800 STG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
224	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800 対戦ACT	
225	7月	Dinobreeder another progress	Jウイング	¥7800予定 ACT	
226	7月	[illegible]ライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来へ ユウ編	SME	未定 SLG	
227	7月	[illegible]ライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来へ シユウ編	SME	未定 SLG	
228	8月	閉鎖病院（仮）	ヴィジット	未定 ETC	
229	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定 AVG	
230	夏	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	
231	夏	アクアノートの休日2	アートディンク	未定 SLG	
232	夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定 RPG	
233	夏	夏の季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定 AVG	
234	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定 AVG	
235	夏	リモートコントロール ダンディ～戦え 株式会社警備隊～(仮)	ヒューマン	未定／ACT	
236	秋	星神(ほしがみ)－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	未定／未定	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
237	1999年	アニメチックストーリーゲーム1 カードキャプターさくら	アリカ	未定 ETC	
238	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG	
239	1999年	Pixygarden	エスコット	未定／SLG	
240	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
241	1999年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
242	1999年	ギャロップレーサー3	テクモ	未定／RCG	
243	1999年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定／STG	
244	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定 STG	
245	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
246	1999年	バス釣りにいこう！	バンプレスト	未定 SLG	
247	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
248	1999年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800／AVG	
249	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定 TBL	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
250	未定	X－PO	アイディアファクトリー	未定 ACT	
251	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
252	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG	
253	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
254	未定	魔道鑑士シュオン	アスキー	¥6800 RPG	
255	未定	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	
256	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
257	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
258	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
259	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
260	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定／ETC	
261	未定	NEUES（ノイエス）	エスコット	未定 SLG	
262	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定 SLG	
263	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定 SLG	
264	未定	メイン・ローター（仮）	エノコンピュータエンターテイメント	¥5800 STG	
265	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定 SPG	
266	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定 RCG	
267	未定	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定／SPG	
268	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
269	未定	ロビン・ロイドの冒険（仮）	ガスト	未定／AVG	
270	未定	トロンにコブン(仮)	カプコン	未定／ACT?	
271	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン	未定／RPG	
272	未定	飛龍の拳コレクション（仮）	カルチャーブレーン	¥5800予定 ACT	
273	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア パブリッシャーズ	¥1500 TBL	
274	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定 AVG	
275	未定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定 SPG	
276	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定 ACT	
277	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定 ACT	
278	未定	ときめきメモリアル2（仮）	コナミ	未定 SLG	
279	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
280	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定 RCG	
281	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定 SLG	
282	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定 STG	
283	未定	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	スリーディ	未定／ETC	
284	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
285	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
286	未定	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定 ETC	
287	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定 PZG	
288	未定	ブザービーター	SCEI	未定 ETC	
289	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定 ETC	
290	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定 TBL	
291	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
292	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定 AVG	
293	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定 PZG	
294	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定 AVG	
295	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
296	未定	LOVE GAMES～わいわいテニス～サービスプライス版	Tears	未定 SPG	
297	未定	ひっとばっく	トミー	¥5800 ACT	
298	未定	ガンコンゲーム（仮）	ナムコ	未定／STG	
299	未定	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
300	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定／A・RPG	
301	未定	人鳥流（じんちょーる）	日本システム	未定／ETC	
302	未定	タイブレーク	バティ	未定／SPG	
303	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
304	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
305	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
306	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定／AVG	
307	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
308	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
309	未定	ぱいるあっぷ まーち	プロシード・ドユニ	¥5800／SLG	
310	未定	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定／RCG	
311	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

Vol.95

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年1月29日発行（隔週金曜日発行）第5巻第2号通巻91号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

T1124485010497

©Media Works 1999　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24485-1／29

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

イベント予約申込欄

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は必ず事前にハガキかお電話にてご予約してください

Present! このハガキを投函すると、現役ゲームクリエイターが語る「ゲームスクールの真髄」プレゼント！

学校説明会 開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

コース設定やカリキュラム内容の他、就職実績や学生・OB作品の公開、入学試験の解説や校舎見学など、学校に関する様々なことをコースアドバイザーが説明いたします。個別対応形式ですので、疑問や不安などもお気軽にご相談下さい。ご両親やお友達もご一緒にどうぞ。

□月 □日　□時希望

個別入学模擬試験 開催日：日・祭日を除く随時　時間：随時

入学試験科目（一般常識・感覚テスト・作文・適性検査・面接）の内、適性検査を除く4科目を受験していただき、合格基準に達しているかどうかを判断します。この試験で合格基準に達していると判断された方は、入学試験の際適性検査以外の試験が免除される他、成績が奮わなかった場合はその後の判定の材料にはいたしませんので、お気軽に受験して下さい。

□月 □日　□時希望

今年度最終!!

業界就職セミナー＆総合説明会 開催日：1月17日　時間：10時〜16時

ゲーム業界の現状や業界が必要としている人材像等、クリエイターになるための必要情報が聞け、その上バンタンはどんな学校なのかという疑問にお答えする総合説明会。ゲーム業界のこともバンタンのことも知りたいという方にうってつけのイベントです。こんな機会は今年度これが最後。このチャンスを見逃すと後悔する!?

YES　NO

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に◯を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　☎(　)　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳 男・女
学校名・学年	県市 私都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認 6366

差出有効期間 平成12年1月19日まで ●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-1DPS

バンタン電脳情報学院

ゲームクリエイトスタジオ

入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒　都道 府県
	☎(　)　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳 男・女
フリガナ	
学校名・学年	県市 私都 立　学年　年　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ